

QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE QUINDICINALE

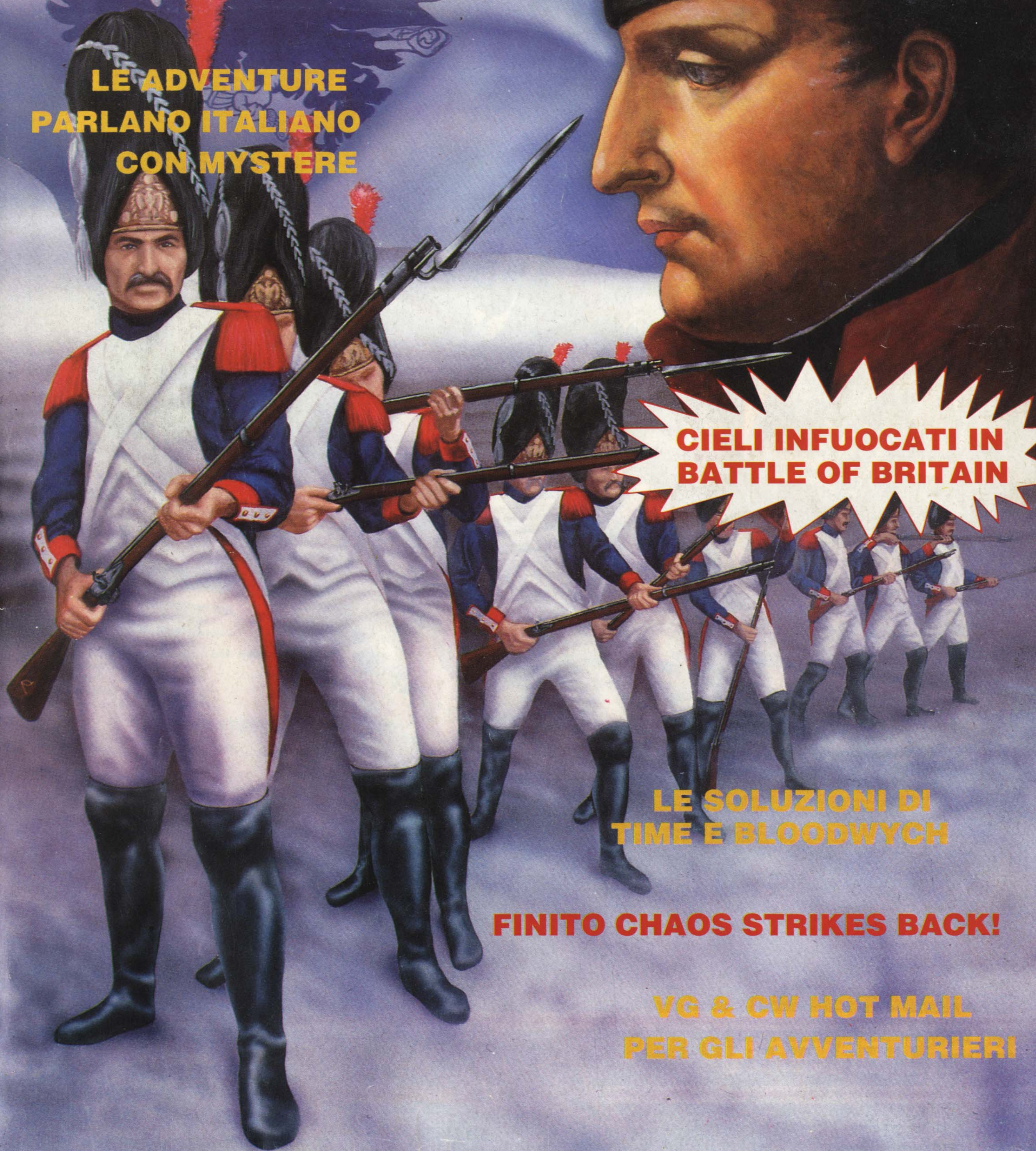
30 MARZO - ANNO III N. 5/6 - 1990 SPEDIZIONE IN ABB. POSTALE GRUPPO 3/70

# videogame

& COMPUTER WORLD

L. 3.000

**LE ADVENTURE  
PARLANO ITALIANO  
CON MYSTERE**



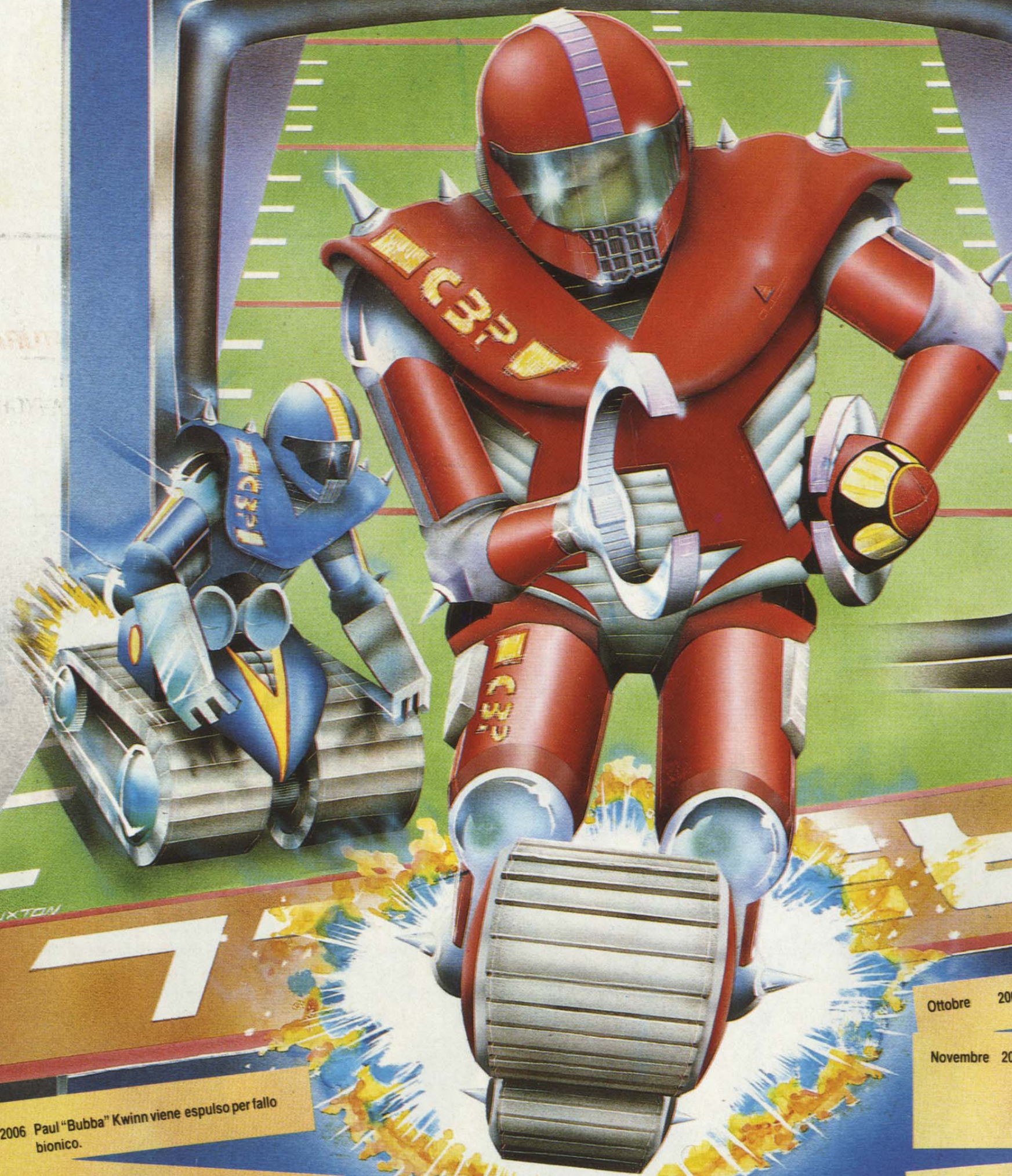
**CIELI INFUOCATI IN  
BATTLE OF BRITAIN**

**LE SOLUZIONI DI  
TIME E BLOODWYCH**

**FINITO CHAOS STRIKES BACK!**

**VG & CW HOT MAIL  
PER GLI AVVENTURIERI**

# CYBERBALL™



Ottobre 2006 Paul "Bubba" Kwinn viene espulso per fallo bionico.

Settembre 2008 Collaudo bionico casuale rafforzato.

Ottobre 2008 I giocatori riparati bionicamente intraprendono un'azione legale.

Novembre 2015 La lega ufficiale di rugby viene sciolta e i primi giocatori totalmente cibernetici scendono in campo. Il modello ST32 raggiunge 382 iarde lanciandosi nella sua prima partita, ma così facendo perde un braccio.

Gennaio 2022 L'ultimo umano attualmente in gioco, Dave "Rocket" Ralston, viene decapitato da un'azione fallosa.



FOOTBALL IN THE 21st CENTURY



Programmed by: Quixel

© 1989 Tengen Inc. All Rights Reserved.™ Tengen Inc. Licensed by Domark Ltd.

DIASLIDE ATARI ST

**TENGEN**

The Name in Coin-Op Conversions.

**DOMARK**

DISPONIBILE PER  
TUTTI I FORMATI  
DISTRIBUITO DA

**LEADER**  
DISTRIBUTORI

# VG&CW

**Direttore responsabile:**

Rocco Schirinzi

**Capo redattore:**

Alessandro Gualtieri

**Hanno collaborato ai servizi:** Enrica Paganani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Domenico Colombo

**Inviato dall'estero:**

Anthony Remedios

**Fotografia:** Elias Willard

**Grafico impaginatore:** Esserrelle

**Art director:** Lavinia Piccini

**Abbonamenti e Redazione:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397/9303556 Fax tel. 02/93502770

**Concessionaria della pubblicità:**

BOSMAH & ASSOCIATI s.r.l.

Tel. 02/55213486

**Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via

A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)

**Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988**

Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000

**Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO)

Sped. in abb. postale gr. 3/70

Pubblicità inf. al 70%.

In copertina: Austerlitz by PSS

Videogame & Computer World è un marchio della società editrice Derby srl, regolarmente registrato.

Tutti i diritti sono riservati, è vietata la riproduzione o la traduzione di testi, documenti, articoli nonché materiale fotografico anche se parziale. Per qualsiasi controversia è competente il Foro di Milano. Videogame & Computer World è un periodico indipendente e non è connesso in alcun modo con nessuna ditta citata all'interno sia nei redazionali che nella pubblicità. I marchi Commodore, Commodore 64/128, Amiga sono marchi registrati da Commodore Business Machines Inc. I Marchi IBM Xt/At sono registrati dalla International Business Machines. Il marchio MS/DOS è registrato dalla Microsoft Inc. Altri Marchi citati all'interno della rivista quali: Atari, Apple, Mac-Intosh e altri sono regolarmente registrati. Non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o omissioni di alcun tipo, i manoscritti, foto ed altro spediteci non si restituiscono.

Siamo in marzo e non in aprile, ma ad ogni uscita di VG&CW c'è nè un barile! (se becco quello che mi suggerisce certe battutacce lo strangolo!). Umorismo scemo a parte (che comunque non impiega le parolacce che fioccano, alquanto gratuitamente, nelle rozze e triviali disquisizioni di qualche altra pubblicazione!), abbiamo molte sorprese da svelare. Innanzitutto, invece di sprecare il nostro tempo con insulse e sibilline iniziative alla "pseudo-banca dati" tele-post-informatico-astrale-come-se-fosse-ma-non-è (pirata telefonico incluso) abbiamo creato una vera HOT MAIL a disposizione di tutti gli avventurieri "in panne"! Tutti coloro che hanno problemi con questa o quell'avventura (magari risolta dalla nostra rivista) potranno mettersi direttamente in contatto con i nostri esperti che risparmieranno loro altre notti insonni (i dettagli sono a fondo pagina). Ed è sempre di adventure che continuiamo a parlare. Giusto per dimostrarvi ancora una volta il nostro impegno e per smentire i "terroristi editoriali" maligni e invidiosi, dal prossimo numero inizierà la pubblicazione delle mappe di Chaos Strikes Back (alias Dungeon Master II, alias Dungeon Master Editor, alias Paninoteca Dungeon Master e chi più ne ha...!) con tanto di foto dimostrative (chi vuol intendere in-tenda, gli altri in roulotte!). Se a qualcuno inizia a far male il fegato sarà meglio che si procuri un bel bottiglione di digestivo-amarone prima di gustarsi le nuove foto di Lord Grey (vere, originali, garantite e ricaricabili) che appaiono già in questo numero. Come dire che il Visconte Dimezzato di Italo Calvino per noi non ha più segreti! La scatola del game non vi suggerisce proprio nulla? Vediamo poi chi avrà ancora il coraggio di mettere in dubbio il nostro operato e le nostre parole! Ultimo giro, ultima soluzione (perchè questa volta le adventure la fanno da padrone) con lo stupendo Bloodwych risolto in esclusiva per tutti i lettori di VG&CW da Loris Severi di Meldola. Ah, dimenticavo, rimanete sintonizzati (e non spendete male i vostri soldi) perchè prestissimo apparirà anche la soluzione di Leisure Suit Larry 3! Mamma mia, che abbuffata!

## SOMMARIO

### RISPOSTE AI

### LETTORI

### WORLD NEWS

### QUESTO MESE

### PARLIAMO DI..

ATARI LYNX

### GAMES

BATTLE OF BRITAIN

BLACK TIGER

BLOCK OUT

HOLE IN ONE

THE BASKET MANAGER

HOCKEY SU PISTA

MAZEMANIA

SUPERCARS

FOOTBALL MAN. II EXP.

KIT

SOCCER MANAGER PLUS

COLORIS

TURBO

CYBERBALL

LOW BLOW

### SIMULATION

AUSTERLITZ

PANZER BATTLES

### ADVENTURE

MYSTERE

WINDWALKER

### LA PAGINA

### DELL'AVVENTURA

SOLUZIONE DI:

TIME & BLOODWYCH

### UNIVERSO

### PARALLELO

LIBROGAME)

### NEWS RELEASES

GOLD OF THE AMERICAS

HARD DRIVIN'

FOOTBALL. YEAR 2

TEENAGE QUEEN

### CONSIGLI TRUCCHI

### E STRATEGIE

## VG&CW ADVENTURE HOT MAIL

Chiunque avesse difficoltà a proseguire o risolvere un'avventura, pubblicata e risolta da Videogame & Computer World, potrà inviare le proprie richieste di aiuto alla nostra redazione, specificando sulla busta "Sezione Hot Mail". Tutte le richieste verranno considerate e le risposte appariranno pubblicate sulla nostra rivista. Attenzione, NON TELEFONATE per inoltrare i vostri quesiti perchè la nostra redazione NON E' IN GRADO di offrire alcun tipo di assistenza telefonica per motivi pratici e tecnici. Onde evitare il congestionamento ed il rallentamento del sistema di risposta vi preghiamo di porgere quesiti chiari e sinteticamente dettagliati relativi ad un sola adventure per volta. Ecco l'indirizzo esatto: **SOCIETÀ ED. DERBY, VIDEOGAME & COMPUTER WORLD, SEZ. HOT MAIL, VIA G. DI VITTORIO 1, 20017 RHO (MILANO)**. In questo numero, spendiamo una parola al riguardo di una fantasmagorica anticipazione. A smentita di tutte le "cartucce bagnate" esplose dalla concorrenza (pfui!) eccovi le foto del Chaos Strikes Back, che già dal 1989 possediamo (il tutto mentre altri sprecavano il loro tempo a blaterare a vanvera!). Dal prossimo numero infatti inizierà la pubblicazione delle mappe del gioco elaborate durante questi mesi dal nostro imbattibile team di esperti. Rimanete sintonizzati e... passate parola!!



**Lord Grey ci ringrazia per aver risolto Chaos Strikes Back e ci rimanda alla prossima avventura! Per i più maligni ecco la confezione completa!**

Spettabile redazione di VG&CW, chi vi scrive è un vostro affezionato lettore di Ragusa, felice possessore di un compatibile I.B.M. con tanto di scheda EGA e 640 Kram di memoria.

Sono stato molto felice di vedere, nel numero scorso della vostra rivista, quelle indicazioni, che avete dato a un tale anonimo, sulla scheda VGA, indicazioni che, però, non ho trovato del tutto esaurienti.

Infatti, al momento di dire se la grafica VGA sarebbe risultata migliore di quella Amiga, vi siete limitati a dire che il paragone non sussisteva, perché, come effettivamente è, le due macchine vengono adoperate in modi differenti; nonostante ciò penso che, messi da parte i diversi usi, alla fine l'elemento comune rimanga sostanzialmente la grafica, e quindi un vostro giudizio avreste potuto esprimerlo.

Fra parentesi, dopo aver visto le vostre recensioni (ma com'è che sapete sempre tutto prima delle altre riviste del settore?) di Splash mi sono praticamente deciso a comprare la già citata scheda, e quindi vi sarei grato se mi poteste informare del suo prezzo esatto.

Tanto per non discostarmi dagli altri, vengo a parlarvi adesso della pirateria.

Io ho 90 dischetti, di cui 70 sono copiati da miei amici.

Possiedo, originali, King's Quest IV, Indy, e un paio di belle simulazioni.

Ora il mio problema è questo: dopo aver fatto sia l'esperienza di aver un disco doppiato sia quella di averne uno originale, mi sono chiaramente accorto che quest'ultimo ha un sacco di vantaggi: non c'è rischio che ti si inchiodi, hai un sacco di problemi in meno (provate voi a giocare a Flight Simulator III senza manuale) e cosa più strana, l'averne un disco originale ti fa provare una strana e piacevole emozione. Purtroppo qui in Sicilia e specificatamente a Ragusa di software non ne arriva proprio e quel poco che arriva è il 90% delle volte piratato.

Le mie possibilità per sfruttare il mio povero computer sono quindi 2:

1) Comprare i vari giochi da ditte come la Soft Mail o la Pergio, a costo di perdere 2 settimane almeno ad aspettare che il gioco in questione ti arrivi (e questo ciò che ho fatto per i giochi sopra citati).

2) Copiare i giochi dai propri amici, pur correndo il rischio di andare incontro ai soliti problemi.

Ora io sono disposto ad

aspettare anche un anno per Indy, ma quando mi devo comprare un gioco di medio interesse, come Double Dragon II ad esempio, allora la cosa mi secca davvero.

E allora che cosa hanno da lamentarsi le varie ditte produttrici? Perché invece di regalare poster non si decidono ad aumentare la distribuzione del software in Italia?

Sperando che qualcuno esca allo scoperto e risponda a questi miei quesiti e dopo essermi complimentato per le vostre recensioni e il vostro modo di gestire la rivista (da quando siete diventati quindicinali, poi, siete il massimo), non mi rimane altro da fare che salutarvi, pregandovi di pubblicare questa mia indegna missiva.

Quand'è che vi decidete a pubblicare la soluzione di King's Quest IV? Io ci sto impazzendo?

**GIOVANNI ANTOCI**

Carissimo Giovanni, per prima cosa ti diremo che, giunti a questo punto, dobbiamo gettare la maschera: in fatto di grafica l'IBM con una bella scheda VGA ed un bel po' di memoria è senza dubbio, di gran lunga migliore dell'Amiga. Certo che spendere "milonate" per giocare a Defender Of The Crown a 256 colori con risoluzione di 1024x768 pixel non mi sembra molto conveniente, vero?!

Le VGA costano, in media, dalle 350.000 alle 800.000 lire, ma si tratta di prezzi indicativi perché bisogna considerare le prestazioni (risoluzioni offerte) e la dotazione di memoria (l'optimum sarebbe a 512K). Non c'è, come vedi, che l'imbarazzo della scelta. La tua breve disquisizione sulla pirateria e sulla mancanza di importatori (il poster comunque lo regaliamo noi e non l'importatore) non ha bisogno di ulteriori commenti: chi ha orecchie per intendere...!

La soluzione di King's Quest IV è apparsa sul numero di VG&CW del Luglio-Agosto '89: se non la trovi più ce la potrai richiedere come arretrato. Ciao!!

Complimenti per la rivista!

Ho alcuni quesiti da porvi.

1) Possiedo un Olivetti PCS 86 munito di scheda grafica VGA con risoluzione 640x480 e 256 colori visualizzabili simultaneamente in bassa risoluzione.

Volevo sapere se bastava cambiare solo la scheda grafica per poter visualizzare tutti i colori con la massima risoluzione (640x480), o se dovevo

cambiare anche il video.

2) Volevo inoltre sapere quali caratteristiche possiede la scheda musicale ADLIB e il suo costo.

3) Quando pensate di recensire "AFRICAN RAIDERS"?

Ansioso in una vostra risposta alla mia lettera vi porgo i più distinti saluti.

**POZZI DARIO BUSTO ARSIZIO**

Caro Dario, il problema che ci poni è di facile soluzione. Se vuoi incrementare la risoluzione della tua scheda devi, innanzitutto assicurarti che monti 512K RAM e quindi espandere la stessa memoria del computer ad almeno 1 Megabyte. Il monitor non lo devi cambiare, ma tieni presente che ti offrirà senz'altro un massimo di 800x600 pixel. Per maggiori prestazioni dovrai senza dubbio sostituirlo con un modello però molto più costoso.

2) Ti rimandiamo al nostro articolo speciale pubblicato due numeri fa, nel quindicinale di febbraio.

3) Non lo recensiremo mai perché è troppo brutto!

Ciao!

Spettabile redazione di Videogame, sono un lettore della vostra rivista già da parecchio tempo, complimenti per la Vs bella rivista, ho 32 anni e sono un appassionato videogiocatore e invito tutti gli adulti smanettoni, compresi gli ultrasessantenni a dichiararsi videogiocatori, perché molti si nascondono a casa a giocare vergognosi di essere scoperti.

Andiamo al sodo:

se è vero (e non ne ho il minimo dubbio) che fate di tutto per accontentare i lettori o meglio i videogiocatori, cercate di far capire alle nuove case di giochi italiani, che se vogliono fare giochi in italiano che li facciano in italiano, mi riferisco alle varie SIMULMONDO, GENIAS e così via, perché ne ho già visto qualcuno con titoli in inglese vedi WORLD CUP, MYSTERE e altri.

Se hanno intenzione di farli per metà in italiano e per metà in inglese, che se ne stiano a casa che è meglio. No ma dico perché WORLD CUP non viene chiamato COPPA DEL MONDO E MYSTERE non viene chiamato MISTERO, almeno penso voglia dire MISTERO. Cerchiamo di essere una volta per tutte italiani al 100%, e non i soliti complessati.

Non so se possa interessarvi, ma vi mando un simpaticone che si incontra nei sotterranei di DUNGEON MA-

STER, vi prego di pubblicarlo perché sono queste le soddisfazioni di videogiocatori incalliti che al giorno danno i numeri perché di notte...

Distinti saluti

**EMILIO MILAZZO  
LA SPEZIA**

Il "Simpaticone" di cui ci invii più di una foto, caro Emilio, non è stato pubblicato perché abbiamo ritenuto di "maggior soddisfazione" l'inizio della soluzione di Bloodwich e l'anticipazione su quella di Chaos Strikes Back: non sei d'accordo?! Grazie comunque per le foto che prima o poi appariranno. Bhé, quel che dici riguardo ai titoli è vero, ma c'è da dire che entrambi i programmi cui ti riferisci sono interamente in italiano (manuale ed istruzioni); che ci vuoi fare, un pizzico di velleità esotiche lo possiamo perdonare a Genias & simili, no?! L'importante è che continuino sulla buona strada del software italiano. Evviva il videogame, evviva i videogamer, evviva i giocatori di tutte le età!!

Cara redazione sono un felicissimo possessore di un ATARI 1040 ST e vi scrivo per avere risposta ad alcune mie domande.

1) Io ho comprato GHOSTBUSTER II ma non riesco a superare il secondo quadro, mi potreste dare un piccolo aiuto?

2) Riguardo al vecchio gioco S.D.I. dopo essere entrato nella navicella cosa devo fare?

3) Quando arriverà KICK OFF II per ATARI; sarà più bello di livelli di GAZZA'S SUPER SOCCER?

4) Come mai a Natale i giochi per Amiga venivano solo LIT.18.000 (se sbaglio scusatemi). Perché l'Atari non fa questo genere di operazioni?

5) Vorrei rispondere a Sergio Marrama di Napoli riguardo Police Quest II, dopo essere entrato nello spogliatoio vai vicino all'armadietto a sinistra (il primo in basso) e digita "OPEN LOCKER" poi ti sarà chiesta la combinazione (36-4-12), poi digita "TAKE GUN".

Infine vorrei farvi un complimento per la rivista e mi congratulo doppiamente perché siete gli unici a parlare largamente dei programmi dell'Atari.

Cordiali Saluti.

**MARCO CHIAPUSSO  
TORINO**

Caro Marco, a dire il vero i nostri esperti non hanno ancora raggiunto il secondo livello di Ghostbuster, né ci si sono messi perché come gio-

chino ci sembra esista di meglio. Per venirti in aiuto, comunque, cercheremo di fare il possibile nei Trucchi, Consigli e Strategie di uno dei prossimi numeri.

2) Una volta nella navicella dovrai uscire nello spazio aperto e distruggere quanti più caccia nemici incontrerai. Il tutto facendo attenzione ai satelliti dell'SDI americano che, di volta in volta, andranno riparati agganciandoli nel mirino che comparirà premendo il tasto "R" (Repair). Quando scatterà il conto alla rovescia dei quattro minuti (non quello di due) dovrai dirigerti verso la base russa e penetrarla per liberare la spia americana ed eliminare gli sgherri del KGB.

3) Non lo sappiamo ancora, ma senza dubbio sarà di gran lunga migliore del modesto Gazza's.

4) Per i giochi Atari non sono state intraprese opere promozionali per un semplice fatto: l'ST è una macchina ahimé poco diffusa nel nostro paese (i Commodore la fanno da padrone) e porta perciò ad un livello di affari, nell'ambito del software ludico, decisamente modesto. Da ciò nasce un limitatissimo e spesso spo-

radico focolare di pirateria che i rivenditori e gli importatori non credono opportuno combattere, con le offerte ed i prezzi bassi, proprio perché non raggiunge mai livelli preoccupanti o temibili. Abbi fede!!

Grazie per i complimenti e per i consigli su Police Quest II!

Spettabile redazione, chi vi scrive è ancora Dario Cova, e con questa mia lettera Vi voglio ringraziare per avermi pubblicato e per aver risposto alle mie numerose domande.

Dopo un breve periodo di libertà, sono stato nuovamente preso in ostaggio. Il motivo: la Softmail, nel suo ultimo listino, pubblicava un titolo come Dungeon Master Editor e dopo una pronta telefonata hanno saputo che era un editore per modificare i labirinti di Dungeon master.

Di che cosa si tratta? E' forse Chaos Strike Back sotto altro nome? E' un prodotto della FTL oppure uno di quei programmi amatoriali?

Tutto questo ha provocato di conseguenza la mia...

Inoltre, siccome ho preso It

Came From The Desert, alcuni miei amici scontenti di ciò, sono arrivati al punto di dirmi che già ne stanno facendo il seguito; con storie di uova che si sono salvate e da cui escano formiche che tramutano gli uomini in insetto. Secondo voi è vero? Secondo me sono finiti sotto un rullo compressore. Eventualmente in che data uscirebbe?

Nonostante io abbia già risolto Dungeon Master (che ho preso originale e la prova è ZO KATH RA che libera la Power Gem) mi vorrei procurare il libriccino di HINTS e CLUES. Come posso fare senza ricorrere alla SOFT-MAIL?

Sperando in una rapida liberazione, Vi saluto e do' altri consigli per DUNGEON MASTER e IT CAME FROM THE DESERT.

Distinti saluti

**DARIO COVA**

Cario Dario, la tua missiva giunge come il fatidico "cacio sui maccheroni!". Una volta per tutte vorremmo svelare l'alone di mistero che sta avvolgendo da ancor prima della sua uscita il Chaos Strikes Back FTL. Comunque lo chia-

miate (o lo chiamino) si tratta sempre di questo unico prodotto che ingloba una porzione editor per creare nuovi personaggi sempre più agguerriti. Visto che molti poi ci tacciavano di bugiardi o addirittura "terroristi editoriali" (per aver pubblicato foto di un gioco inesistente), in questa rivista non solo pubblichiamo un'ennesima foto del programma (con tanto di schermata finale), ma persino l'immagine della confezione originale e l'anticipazione della soluzione (che durante questi mesi, mentre gli altri vomitavano insulti e calunnie, i nostri "poveri" esperti stavano già approntando. Come si fa a risolvere un gioco "inesistente"?!?!?!)

It Came From The Desert sta effettivamente per essere affiancato da un seguito. La Cinemaware infatti lo ha appena comunicato, fissandone l'uscita prima della prossima estate. Per gli Hint prova a scrivere direttamente alla Mirrorsoft, che produce e distribuisce Dungeon Master e Chaos Strikes Back: ecco l'indirizzo - Mirrorsoft Ltd., Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW, England; tel.: 0044-1-9281454.

## COMMODORE POINT AUTORIZZATO



# BCS

VIA MONTEGANI, 11 A MILANO

### NOVITA' GIOCHI D'IMPORTAZIONE

**CBM64 NEW** **L. 289.000**

**DRIVE 1541/2** **L. 330.000**

**AMIGA 500** (GARANZIA COMMODORE) **L. 800.000**

**ESPANSIONE A500** **L. 179.000**

### XT/AT/386 IMPORTAZIONE DIRETTA

### VENDITA RATEALE IN GIORNATA

**TEL. 02/8464960 - FAX 02/89502102**

### ASSISTENZA SU RETE NAZIONALE

**L**a Grandslam si è accaparrata i diritti per produrre la versione computerizzata del lungometraggio cinematografico (attualmente in preparazione) ispirato alla fuga dell'Ottobre Rosso di Clancy. Con Sean Connery nelle vesti dell'intrepido Marko Ramius, un cast particolarmente nutrito e una cornucopia di effetti speciali il film si preannuncia altamente spettacolare ed avvincente. La Grandslam dal canto suo promette di trasportare e conservare il tutto (Connery escluso!) nel videogame che dovrebbe uscire in contemporanea con il lungometraggio, il prossimo giugno cioè.

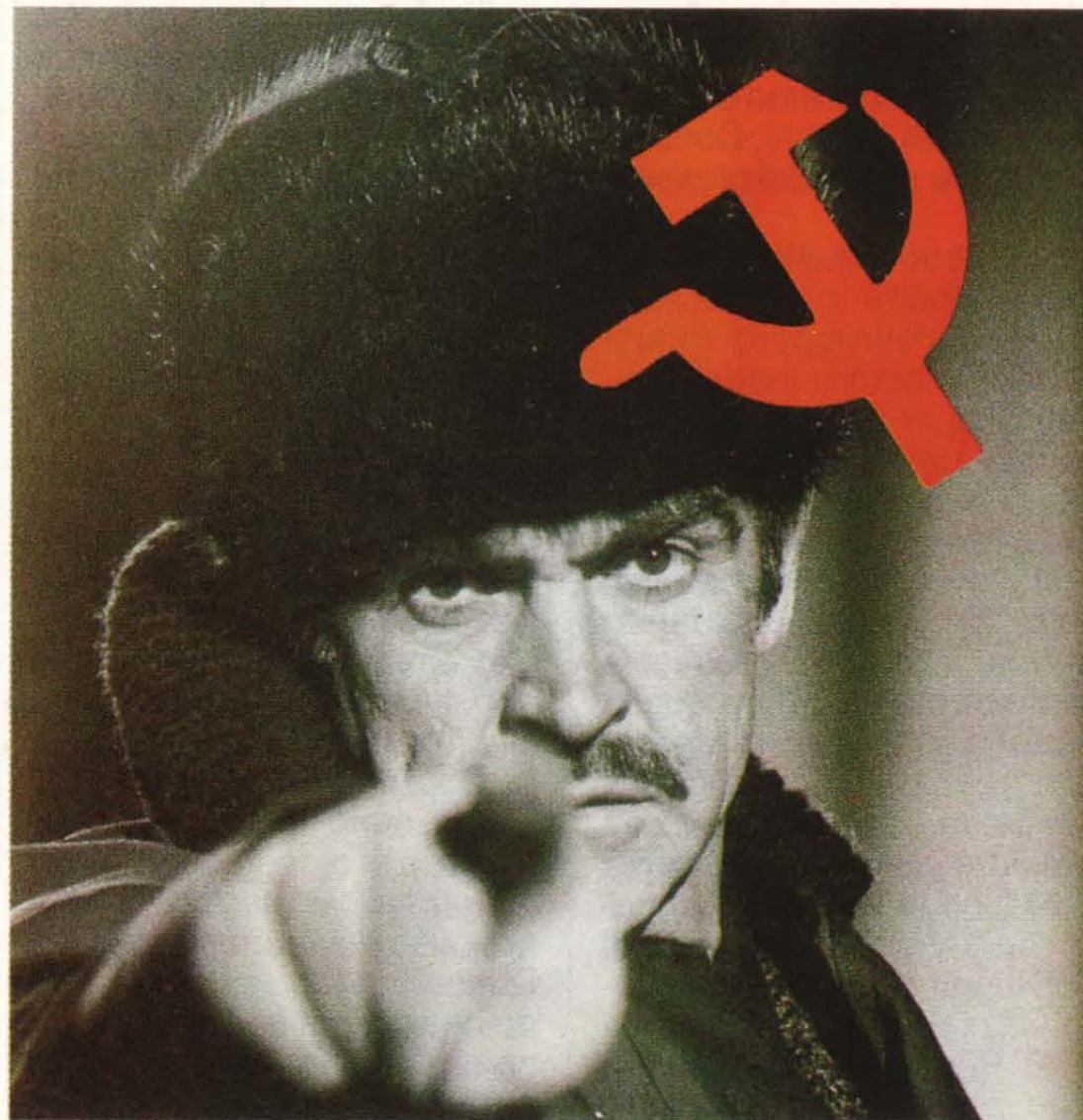
**S**i parla di Connery e...ti spunta Roger Moore; il popolare 007 con licenza di uccidere e strabiliare il grande pubblico di "moviegoers" ritorna infatti nella versione computerizzata de La Spia Che Mi Amava. La Domark (che ormai è entrata in società con il Servizio Segreto di Sua Maestà Britannica) ha infatti ripescato questo blockbuster del '79 per riproporre agli aficionados di Bond un nuovo videogame. Visto che Timothy Dalton apparirà di nuovo sugli schermi non prima del 1991 The Spy Who Loved Me è stato tradotto in un game tutto azione con tanto di Lotus Esprit in versione "Cesenatico", la mega stazione sottomarina del

compianto Stromberg-Jurgens e l'affascinante Barbara Bach. Prestissimo su CBM64, Atari ST e Amiga!!

**L**a Parigi Dakar da oggi arriva ad infuocare anche le nostre povere RAM e non solo le dune del deserto. La Coktel Vision infatti ha appena terminato il videogame ispirato al famoso rally di risonanza mondiale che si svolge su ben 5000 miglia di assoluti circuiti. Il gioco, secondo della serie African Raiders (sempre targato Coktel Vision) verrà presto lanciato sul mercato europeo ed affiancato da un concorso (solo in quel della Francia) che mette in palio alcune Peugeot 205 per i migliori High Score.

**S**i prolunga l'attesa per Space Harrier II che la Elite si è fatta soffiare, nella conversione per home e personal, dalla Grandslam. Il gioco, già pubblicizzato alla grande dalla nota software house, è giunto finalmente agli stadi finali di preparazione e non dovrebbe tardare ad essere commercializzato. Di sicuro possiamo dirvi che sarà molto più bello del primo (sia come giocabilità che grafica) e costerà molto poco!

**E**lite e Electronic Entertainment si stanno disputando i diritti per la conversione videogame di Black Rain, lungometraggio tutto azione interpretato dal bravo



### Hunt for Red October in versione videogame

Michael Douglas. Il gioco dovrebbe fare l'occhiolino al successore dell'attuale Die Hard (ovverosia Trappola Di Cristallo), ma al momento tutto è ancora Top Secret!

l'uscita è prevista entro il mese di maggio/giugno.

**S**empre dalla Gremlin arriva un platform game che incomincia là dove finisce Dynamic Debugger. Si tratta di Venus, un giochetto tutto azione, terribilmente complesso, che oltre ad offrire grafica in alta risoluzione di ottima e rivoluzionaria qualità, si presenta alquanto strambo ed insolito. Pensate che durante il game lo schermo si può capovolgere improvvisamente, mandando completamente in tilt ogni tipo di smanettone. Questa è una delle tante insolite caratteristiche di Venus che sarà prestissimo disponibile solo per Atari St e Amiga.

**L**a Gremlin si è già rimessa al lavoro dopo il suo ultimo Super Cars per bissare il successore (almeno in ambiente arcade) di 1943 Capcom. Scramble Spirits è infatti il nuovo shoot'em up a scrolling verticale che prende spunto direttamente dai furibondi duelli aerei già ampiamente descritti nella Seconda "Guerra Mondiale Capcom"; il game è tratto dall'omonimo coin op Sega e si preannuncia ricco di giocabilità e interesse. E' comunque ancora presto per poterne parlare a fondo:



La Parigi-Dakar in RAM, ma manca Pozzetto!



Pazientate ancora un po' per Space Harrier II



**Black Rain: contesissimo!**

**E**, a questo punto ci arriva in redazione...un importante comunicato stampa dell'ultima ora.

La Gremlin ha fatto tris! Dopo Scramble Spirits e Venus, la nostra software house sta per uscire con una rivisitazione tutta particolare del tema Marble Madness. Il game si chiama Ramrod, presenta un'impostazione grafica tridimensionale e, a prima vista, sembra messo a metà tra Genius e Spindizzy o Incredible Shrinking Sphere.

Si tratta comunque di una complessa sfida elettronica che viene indirizzata ad un target di videogiocatori particolarmente esperti e, inutile dirlo, con i nervi molto, molto saldi.

Ramrod sarà disponibile molto presto per Atari ST, Amiga ed IBM PC.

**F**limbo's Quest è il titolo della nuova fatica della System 3 (The Last Ninja non vi ricorda nulla?). Flimbo è il solito eroe pazzerezone di un'avventura platform che si muove in un universo computerizzato realizzato, in dimensioni vastissime, dallo stesso team di designer di Hawkeye Thalamus.

Il game si prevede come degno emulo della saga di Wonder Boy e verrà pubblicato entro il prossimo mese per tutti i formati più diffusi.

Gli manca solo una cosa: un titolo definitivo che la System 3 sta cercando,

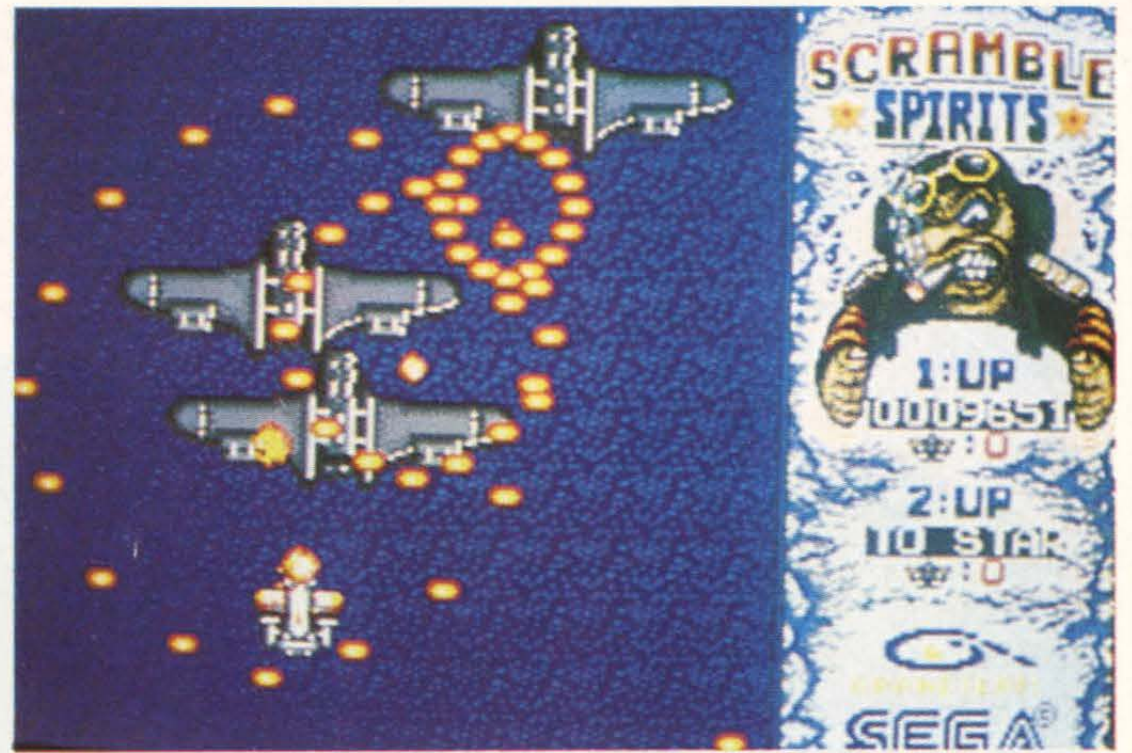
dopo aver imbandito all'uopo un concorso in tutto il Regno Unito. Volete darle una mano? Innanzitutto procuratevi la cittadinanza inglese, poi si vedrà!!

**D**opo il gioco da tavolo e la versione in videocassetta, il celeberrimo Cluedo giunge alla sua seconda versione computerizzata, questa volta firmata dalla Virgin Mastertronic.

Qualcuno di voi ricorderà la prima, timida trasposizione dell'originale board game Waddington realizzata, anni or sono, per il CBM 64 dalla scomparsa Leisure Genius (R.I.P.!!!). Questa volta però la Virgin Mastertronic ha fatto le cose davvero in grande, sfruttando esclusivamente le macchine a 16 bit per realizzare una versione addirittura migliorata e corretta che si avvicina terribilmente ai successoni cinemaware.

Miss Scarlet, Mrs. White, il Colonnello Mustard, Mr. Green e tutti gli altri famosi personaggi del Cluedo rivivono di vita propria all'interno di un mega game davvero completo, stimolante ed avvincente.

Il prezzo dovrebbe essere altrettanto interessante, visto che la software house "con le finestre" su Portobello Road sta pubblicando le sue ultime produzioni a costi incredibilmente bassi (4.99 sterline!!!).



**Il 1942 non è ancora morto in Scramble Spirits**



**Venus: sarà bello come Dynamic Debugger?**



**Marble Madness in versione Ramrod**



**Miss Scarlet suppongo: il Cluedo è tornato**

Questo mese parliamo di...



# ATARI LYNX

## **E' ARRIVATO IL COMPUTER**

### **PORTATILE DELLE VOSTRE VACANZE**

Le console sono morte (chi non è d'accordo provi a fare un po' i conti in tasca e a rileggersi il nostro speciale di qualche numero fa), ma dalle ceneri di una improbabile Fenice l'Atari sembra far risorgere qualcosa di veramente nuovo, insolitamente originale e realmente competitivo.

Viene infatti immesso proprio in questi giorni sul mercato italiano la nuovissima pocket console denominata Lynx che presenta caratteristiche davvero sorprendenti se non addirittura rivoluzionarie.

## **UNA "LINCE" MOLTO AGGRESSIVA**

Lynx, la nuova console dell'Atari, è un poco più grossa di una videocassetta VHS (misura 11x26x3 centimetri) e si

presenta come un normale televisore a cristalli liquidi inserito in una insolita e voluminosa scocca.

Dopo una veloce occhiata ci accorgiamo che si tratta di uno schermo a colori di 3,5 pollici, dotato di altoparlante e affiancato ad una serie di semplici ed ergonomici pulsanti sempre amalgamati frontalmente nella console.

La scocca, che contiene il microprocessore 6502 a 16 MHz, presenta un design particolarmente pratico che offre due rigonfiamenti laterali a guisa di "appigli" per le mani.

La console funziona a pile (6 a stilo tipo "AA") o con un alimentatore, incluso nella confezione, a 220 Volt.

È prevista un'uscita audio per la cuffia (con jack stereofonico), onde evitare di infastidire i presenti o magari giocare nel cuore della notte sprofondati tra le coltri, ed una multiutenza che permette (grazie al cavo sempre incluso) di collegare contemporaneamente fino ad otto sistemi Lynx.

## **UN "ANIMALE" ELETTRONICO**

Il Lynx monta un microprocessore 6502 con velocità di ben 16 MHz e due particolarissimi Chip custom che riducono il numero dei componenti del sistema tenendo bassi prezzo e costi.

Il primo chip ASIC (soprannominato "Mikey") comprende sia il microprocessore che la ROM. Mikey elabora ogni informazione connessa con la logica interna del sistema. Il secondo chip ASIC (soprannominato "Suzie") opera sul supporto grafico e l'animazione. Quest'ultimo chip è fondamentalmente un "motore grafico" che elabora lo spessore e la rotazione delle immagini.

Questo impiego mirato dei componenti del sistema ha consentito al team di programmazione del Lynx un particolare contenimento delle dimensioni della console e un incredibile sviluppo delle prestazioni e applicazioni. Il Lynx è stato realizzato in

maniera da non sacrificare alcuna di quelle particolari caratteristiche in dotazione sui normali home computer. Si impiegano esclusivamente le classiche game card (anch'esse di dimensioni ridottissime - metà di quelle del SEGA), che offrono una capacità massima di ben 8 Megabyte di immagazzinamento. La capacità di memoria RAM della console è di ben 64K. Il tastierino, o joystick, offre la possibilità di dirigere i nostri sprite in ben otto direzioni ed è affiancato da due set di pulsanti di sparo e tre tasti per le funzioni programmabili. In particolare i due set di pulsanti sono posizionati in modo tale da consentire l'impiego del Lynx anche ai mancini, capovolgendo automaticamente lo schermo di gioco di 180 gradi. L'accompagnamento sonoro nei giochi è devoluto ad un piccolo amplificatore, o ad un'uscita stereofonica per cuffia, su ben quattro canali che ricreano persino commenti di tipo digitalizzato. Non mancano quindi i controlli di luminosità e contrasto per lo schermo.



**A TUTTA BIRRA,  
COLORE,  
PROFONDITA' DI  
CAMPO E GRAFICA  
SUPERBA**

Il sistema video a cristalli liquidi dispone di un refresh rate pari al doppio di un normale televisore ed è completamente privo di imperfezioni, disturbi o vibrazioni. La risoluzione grafica offerta è di 160x102 pixel e sfrutta una palette di immagini in movimento di 16 colori tratti da una palette di 4096.

Il Lynx ci offre autentiche possibilità di gioco con la stessa profondità di campo di un vero computer, gli stessi famosi videogiochi delle versioni arcade e per home computer e una rappresentazione grafica stupenda e incredibilmente particolareggiata. Ciò è reso possibile anche dalla capacità dell'impianto grafico di zoomare persino su ogni singolo sprite, aumentandone anche il numero dei dettagli. Numero illimitato di sprite di qualsiasi dimensione, compattazione dei dati video, gamme di colori, controllo delle collisioni, insomma c'è proprio tutto come su un ST o un Amiga.

**SIGNORI, SI GIOCA!**

Il Lynx arriva nella confezione base (che comprende anche il cavo multiutenza e l'alimentatore a rete) con il gioco California Games Epix in omaggio. Si tratta, in pratica, di alcuni sottogiochi autosufficienti che possono regalare ore ed ore di divertimento ad uno o più giocatori. Grazie alla predisposizione per la multiutenza nella specialità delle BMX, ad esempio, più sfidanti potranno giocare contemporaneamente, ognuno "a bordo" del proprio Lynx.

Quando il giocatore che si trova in seconda posizione si avvicina e supera quello in testa la definizione di quest'ultimo sprite andrà via via aumentando per ricreare l'effetto realistico del movimento. Una volta lasciata alle spalle la BMX avversaria, per il pilota di

quest'ultima si presenterà la situazione grafica inversa a testimonianza del fatto di essere stato superato. In pratica ciascun concorrente può vedere il risultato dei propri movimenti in diretta, pur controllando un solo sprite per volta. Oltre a questa possibilità di gioco di squadra e, ovviamente, di gioco singolo altamente interattivo, il Lynx fornisce ai programmatori un kit di sviluppo completo per facilitarne la programmazione. Ciò fa auspicare una vera e propria "liberalizzazione" delle creazioni di software per questa macchina che non dovrebbe risentire di limitatezze o costrizioni peraltro, apparentemente inesistenti.

**LA LINCE  
DIVENTERA' UN  
LEONE?!**

Quest'ampia panoramica sulla nuova mini- console Atari ("mini" solo nelle dimensioni) sembra descrivere un più che roseo futuro per questa nuova dimensione del videogioco.

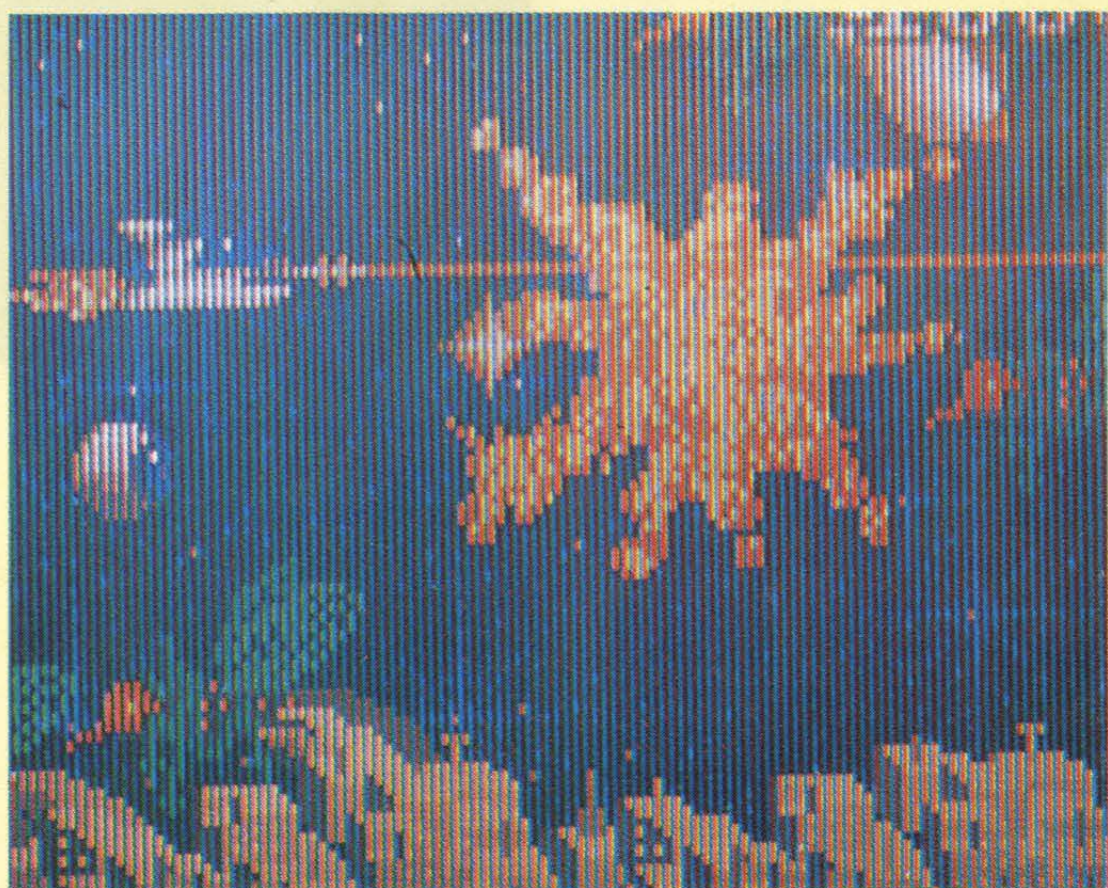
La caratteristica vincente del Lynx, oltre alle succitate eccellenti prestazioni (già presenti su altri tipi di console), è il costo, incredibilmente contenuto, dell'hardware e del software.

Si parla infatti di qualcosa come 400.000 lire per la console e di 39.000 lire iniziali per ogni game card. Il costo di queste ultime dovrebbe infatti essere ulteriormente abbassato nell'arco di pochi mesi dopo l'uscita del Lynx.

Attualmente vi sono già 5 titoli disponibili che spaziano dallo shoot'em up al platform game e dall'arcade alle simulazioni sportive. Ventisette altri titoli sono già programmati per il 1990. Nel complesso dunque il Lynx riesce ad abbattere la barriera che da sempre ha diviso il florido mercato degli home computer da quello posticcio delle console. Questa ci sembra un passo decisivo ed un vantaggio non indifferente per attestare e consolidare agli occhi del grande pubblico la supremazia di una reale, concreta e soddisfacente



**California Games è in omaggio con la console**



**Gates of Zendocon: uno shoot'em up infuocato**



**Blue Lightning sulla scia di Top Gun**

dimensione console. Il Lynx va bene dappertutto, in auto, in treno, in aereo, in spiaggia, in bagno (ehm, bhé, quanti di voi non preferirebbero portarselo dietro piuttosto del solito fumetto letto e riletto?!), a letto, ecc. In pratica, dovunque non sarà possibile installare e

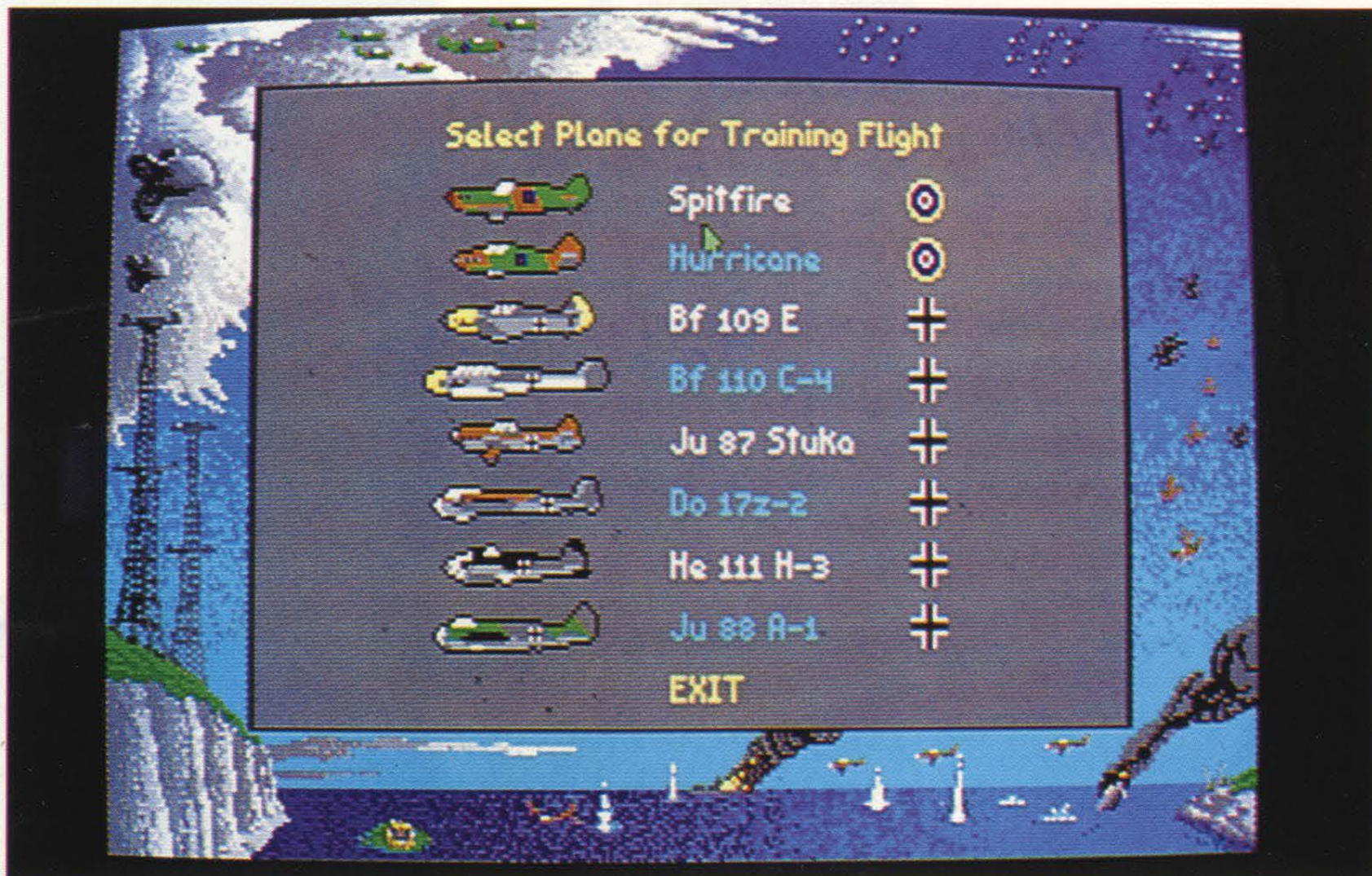
sfruttare l'amato 16 o 8 bit il Lynx potrà sostituirlo egregiamente senza addirittura farcelo rimpiangere. Il tutto ad un costo veramente basso e terribilmente allettante. Venitemi poi a parlare ancora di PC Engine e soci se ne avrete il coraggio!

# BATTLE OF BRITAIN - THEIR FINEST HOURS

US GOLD  
ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 49.000

**G**razie alle vostre conoscenze scolastiche..., dice la pubblicità del gioco, saprete senza dubbio tutti i particolari della Battaglia D'Inghilterra. Ora, dato che la storia non é sempre una materia ben vista da molti studenti di tutte le età, credo opportuno rinfrescarvi la memoria. Dopo l'invasione della Francia da parte di Hitler, nell'agosto del 1940 le forze dell'Asse preparano l'operazione Leone Marino intesa come invasione delle isole britanniche. L'8 agosto segna perciò l'inizio di una micidiale offensiva aerea che la Luftwaffe scaglia contro l'Inghilterra, al fine di fiaccarne le difese e offrire un valido supporto aereo tattico alle forze di invasione terrestri. Il Leone Marino dovrà iniziare a ruggire entro il 15 del mese seguente, perciò i tedeschi non perdono tempo e approntano ben 3000 velivoli (Junker, Henkel, Dornier e Messerschmit) che vengono catapultati nei cieli della Manica. Gli inglesi non se ne stanno con le mani in mano e, grazie a circa 640 Spitfire e 700 Hurricane, riescono ad infliggere al nemico perdite tali da vanificare ogni speranza e spezzare le "zanne" del Leone Marino.

Gli infuocati scontri senza esclusione di colpi che



coinvolsero anche la capitale britannica, ci vengono dunque riproposti nell'ultimo game-simulato della US GOLD che sembra averci trovato gusto dopo lo stupendo 1942 Battlehawks.

Il programma, che viene organizzato attraverso numerosissimi sotto menu, particolarmente accurati e versatili, ci offre la possibilità di rivivere tutte le battaglie storicamente ricostruite, sposando indifferentemente una delle due fazioni in guerra. Abbiamo quindi la presenza di missioni tattiche e strategiche casuali ed imprevedibili e la possibilità di crearne dal nulla altrettante a tavolino; il tutto

viene condito da una gestione altamente interattiva e realisticamente complessa, con tanto di carte, mappe, sale operative e decine di opzioni che rendono il game dannatamente avvincente. Il manuale di ben 150 pagine, corredato dalle immancabili documentazioni storiche, ci viene in aiuto dissipando l'alone di mistero e confusione che accoglie irrimediabilmente i giocatori meno esperti.

L'aspetto grafico del programma si avvale delle tecniche di programmazione più evolute, sfruttando una risoluzione grafica a 640x200, effetti speciali ed animazioni inaspettatamente realistiche,

possibilità di rivedere le scene di combattimento da più prospettive e la possibilità di "filmare" e rivedere in moviola (con tanto di fermo immagine!) tutte le fasi salienti degli scontri. Il nostro velivolo, caccia o bombardiere che si, viene realizzato con visione tridimensionale con vista della carlinga, dei bersagli eventuali, dello sganciamento delle bombe, ecc.

Il programma inoltre supporta validamente una scheda musicale Ad Lib (grazie US GOLD!!!) e si rivela dunque validissimo anche sotto l'aspetto sonoro.

Chi conosce 1942 Battlehawks non ha certo bisogno di ulteriori elucubrazioni per fiondarsi a comprare Battle Of Britain; per tutti i neofiti invece basta aggiungere che ad un costo davvero stimolante ci viene offerta una stupenda dimensione di gioco, realistica, entusiasmante, interattiva e destinata a durare per molto, molto tempo nei nostri drive. Siete ancora lì?!

**Val. Globale: 9**



**VG&CW  
YEP!**

# BLACK TIGER

US GOLD

CBM64/128 - ATARI ST -

AMIGA - IBM PC

DISCO - NASTRO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 29.000

**A** noi questo gioco sembra di averlo già visto un bel po' di tempo sul Commodore 64, ma chissà perché ce lo troviamo riproposto in una stupenda versione a 16 Bit che a ragione si può fregiare del vero titolo di conversione da bar.

Black Tiger, che nasce nientepopodimeno che dalla Capcom, altro non è che un degno erede della saga dei Ghsot'n'Goblins della stessa casa che in sala giochi e su home computer furoreggiano da sempre. Avrete dunque già capito che si tratta di un platform game particolarmente intricato e complesso che a molti farà venir voglia di possedere un qualunque trainer o un trucchetto (magari di VG&CW) per saltare a piè pari ben sei livelli pieni zeppi di difficoltà.

Black Tiger è il nome del paladino di turno che, alquanto insolitamente (!!), deve affrontare la temibile orda di demoni sguinzagliati dall'onnipresente Lucifero. Il combattimento finale, sempre a patto che ci si arrivi, si svolgerà poi contro quest'ultimo, ormai sprofondati nei gironi abissali con un biglietto di sola andata! Gli gherri del signore degli inferi sono a loro volta controllati da tre paurosi dragoni, colorati



diversamente per offrirne una più facile identificazione (così potrete capirvi tra videogamer:

"lo ho già ammazzato quello rosso!" e "lo non l'ho neanche visto, sigh!!").



Black Tiger può avvalersi di un cospicuo numero di armi che può raccogliere ed acquistare durante il gioco. C'è infatti il solito "mercato nero" di gadget e strumentazioni varie, nonché una vastissima gamma di chiavi colorate che permettono l'accesso alle schermate più remote del game.

Il game ci offre, come ho già detto, ben sei livelli con mega mostri a metà e alla fine, e si rivela particolarmente godibile e, lasciatemelo dire, terribilmente frustrante perché: è difficile, mannaggia, è difficile!!!

Le animazioni sono eccellenti e si avvalgono di un ottimo scrolling in ben 8 direzioni, già visto del resto nel Ghost'n'Goblins a sedici Bit (che si chiama Ghouls'n'Ghost anche se la Capcom sta per fare uscire il primo proprio per Amiga e Atari ST!). L'aspetto grafico è incredibilmente vicino a quello del coin op originale, forse ancor più dei precedenti game citati; Ottimo anche il commento sonoro, inevitabilmente d'atmosfera!

Nel complesso Black Tiger si rivela come una stupenda conversione che, scusate se mi ripeto (deve essere l'arteriosclerosi incipiente!), ha una sola, grande pecca: per gli pseudo-smannettoni e i videogamer "della domenica" è troppo difficile. Per il resto potete fiondarvi a comprarlo al volo. Parola di VG&CW!

**Val. Globale: 8,6**

# BLOCK OUT

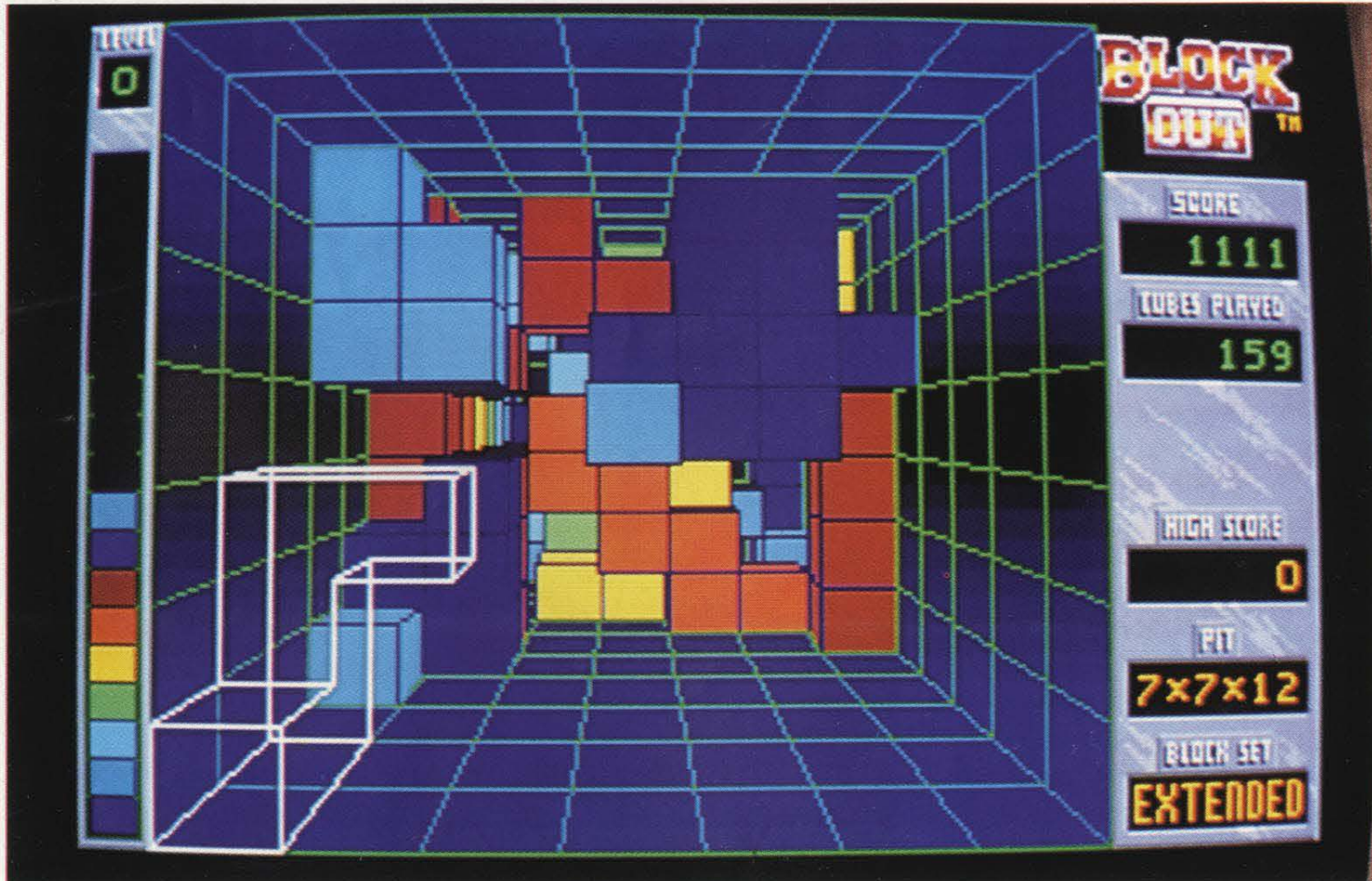
RAINBOW ARTS  
AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 29.000

**P**er la prolifica Rainbow Arts, che sembra aver svelato il segreto del perfetto videogame (tali e tanti successi sta sfornando), è giunto il momento per la sua prima conversione arcade. Lasciando le rutilanti e chiassose atmosfere dei coin-op shoot'em up ad US GOLD, Ocean e simili, la software house tedesca ha l'intelligente ed insolito soggetto di Block Out, firmato al bar dalla California Dreams.

Si tratta di una specie di Tetris tridimensionale, destinato a surclassare nettamente ogni altro programma di questo genere dove conta più l'intelligenza che l'abilità nello smanettare.

Purtroppo abbiamo brutte notizie: Block Out è un gioco terribilmente complicato che vi farà fumare il cervello solo dopo poche partite!

Nell'unica schermata di gioco infatti, realizzata a guisa di pozzo, dovremo stipare quanti più mattoncini sarà possibile, tenendone in dovuto conto la loro forma ed estensione sui tre assi cartesiani. La tridimensionalità di ogni elemento infatti gli permette di inserirsi nel mosaico in via di realizzazione, proprio come accadeva in Tetris. La realizzazione grafica, che



**Che bella scatola di lego!**

impiega metodologie frattali in trasparenza, ci permette di toccare con mano la "solidità" del soggetto, gratificando di una insostituibile terza dimensione simulata lo schermo del monitor.

Proprio come nel succitato game della Mirrorsoft, anche in Block Out dovremo formare più piani di mattoncini che, una volta completati, scompariranno, dandoci sempre nuovo spazio per continuare il gioco. Inutile dire che quando gli elementi da costruzione inizieranno a traboccare dal

nostro pozzo lo spettro di un brutto Game Over si avvicinerà sempre più.

Scopo del gioco è quello di collezionare punti su punti, continuando all'infinito nella nostra opera di costruzione.

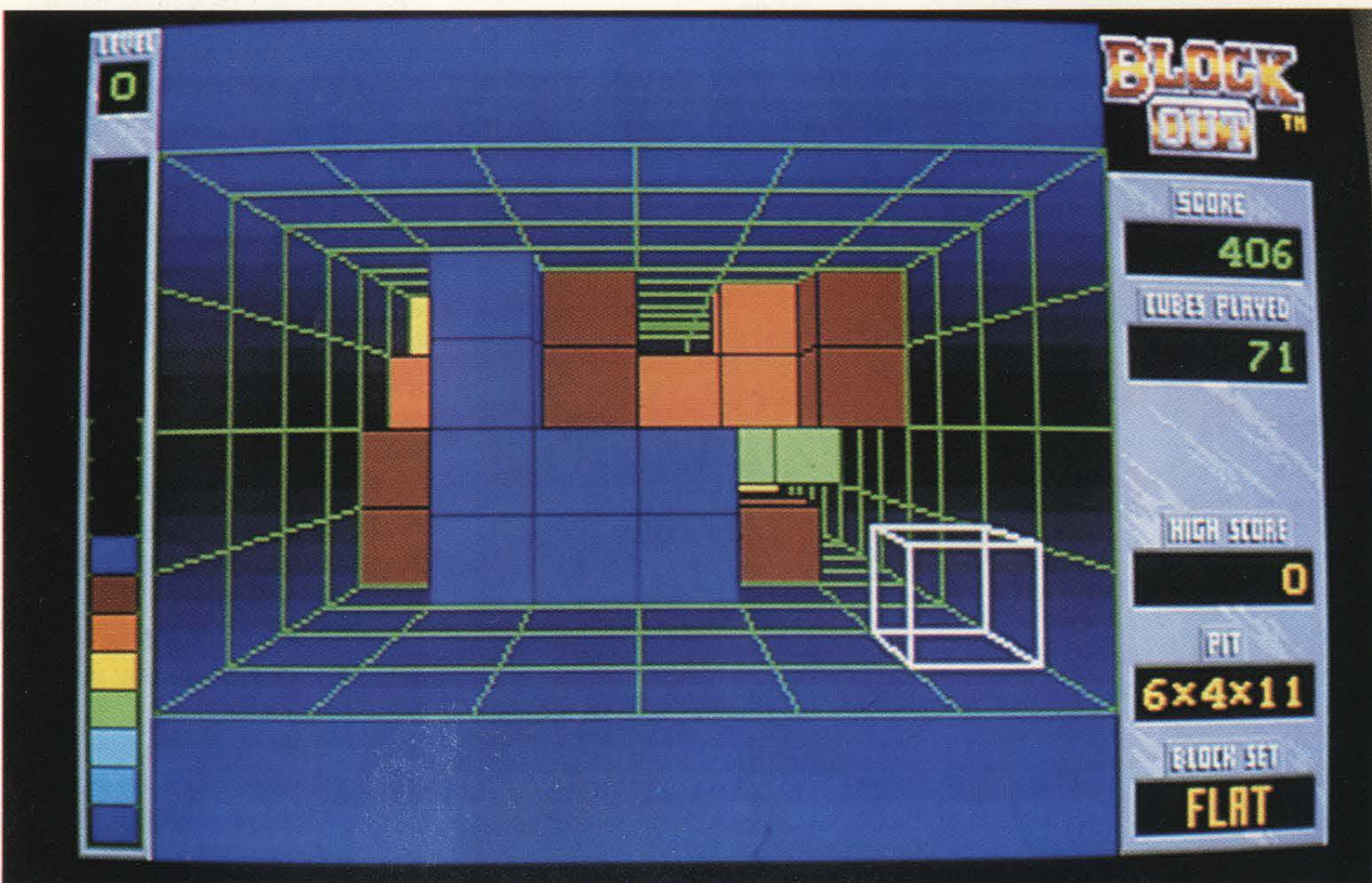
Il game ci offre ben 1000 diverse combinazioni di mattoncini da sviluppare durante la costruzione, relegando al passato i semplici sei elementi base di Tetris.

E' prevista una modalità di allenamento (per fortuna!) ed anche la pausa che ci permette di riflettere e sviluppare, di volta

in volta, la strategia migliore. Una partita in corso può anche essere salvata su disco, così come un particolare setup dei pezzi che potremo definire e scegliere per ogni seduta di gioco.

Nel complesso questa conversione arcade non ha proprio nulla da invidiare all'originale coin-op, non solo per l'estrema completezza e la stupenda giocabilità, ma soprattutto per l'aspetto grafico che risulta eccellente e dotato di ottime e quantomai omogenee animazioni. Block Out è un gioco facile da imparare, difficile da battere e pressoché impossibile da abbandonare: lo si odia o lo si ama alla follia, non esistono vie di mezzo!

**Val. Globale: 9**



**Another brick in the...block!**

**VG&CW  
YEP!**

# HOLE IN ONE MINIATURE GOLF

DIGITEK SOFTWARE  
ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: IBM PC  
PREZZO: LIT. 69.000

**S**e avete amato e, qualche volta, odiato lo stupendo Zany Golf il nuovo minigolf della Digitek Software saprà senza dubbio regalarvi nuove, esaltanti emozioni e surclassare definitivamente il precedente game della Electronic Arts.

Hole-in-one arriva in una voluminosa confezione che contiene ben cinque dischi, per un ammontare di ben 90 differenti piste! Non c'è allora da stupirsi se il costo della versione IBM è un tantino alto. Il programma sfrutta realmente anche una scheda VGA (con risultati paragonabili alla versione Amiga), ma sfortunatamente dimentica le eventuali Music Card installate in una qualsiasi slot! Si gioca con il mouse (preferibilmente!), con il joystick o con la tastiera. Gli sfidanti possono avvicinarsi ai tiri in un numero massimo di quattro mentre è ovviamente previsto il gioco singolo.

Il programma ci offre un comodissimo e simpatico tutorial giocabile che ci introduce molto piacevolmente ai mille ostacoli e alle incredibili stranezze di questa nuova versione del minigolf. Se Zany Golf ci ha stupiti infatti, questo Hole-in-one è ancora più strambo ed imprevedibile



**Non è tutto oro quello che luccica!**

perché, oltre alle classiche buche viste dall'alto in bidimensionalità, ci propone strani miscugli di tridimensionalità applicata sempre allo stesso meccanismo di gioco. Impostando la traiettoria e la potenza della pallina, con un puntatore analogo a quello di Zany Golf, dovremo infatti dirigere il tiro verso buche particolarmente strane, malcelate e mimetizzate in schermate coloratissime che sembrano tratte da un Deluxe Paint! Dalle foto potete senz'altro farvi un'idea di ciò

che sto dicendo! Il game prevede poi un comodo e dettagliato tabellone dei punteggi che viene aggiornato automaticamente dal programma. Le varie serie di buche offerte dalla Digitek su ben cinque dischetti da 5" e 1/4 rispondono ai minigolf per esperti, amatori e novizi, nonché ad un gamma di buche classiche e fantasy. Il game ci propone anche osservazioni in tridimensionale della pista con eccellenti Contour Image richiamabili dal menu di gioco. In questo caso potremo

avvertire e memorizzare la reale tridimensionalità di buche, montagnette e ostacoli vari, quando non vengono già inseriti in schermate facilmente osservabili.

La giocabilità è senza dubbio altissima ed immediata, avvalendosi anche di un'interazione particolarmente immediata, semplice e stimolante. La presentazione grafica è poi eccellente e, soprattutto con le schede più avanzate, ci regala vere e proprie cartoline illustrate. Il sonoro è un po' povero, ma che ci volete in un minigolf, l'ultimo disco degli Spandau Ballet?!

Nel complesso per 69.000 lire possiamo portarci a casa una "pietra miliare" nella storia del monigolf computerizzato, dotata di una carica di interesse davvero notevole e di una giocabilità senza precedenti. Se vi piace questo genere di game rilassanti ed intriganti non potete scegliere di meglio: anche il porcellino di terracotta sarà d'accordo!

**Val. Globale: 9**

**VG&CW  
YEP!**



**Questo povero diavolo ha giocato prima di noi!!!**

# THE BASKET MANAGER

SIMULMONDO

AMIGA

PREZZO: LIT. 39.000

L' "Armata Brancaleone" delle software house italiane è finalmente scesa in campo per dichiarare guerra all'invasore anglosassone. Lo "straniero" non "passa" nemmeno in quel di Bologna, cittadina ormai considerata all'unanimità come vero e proprio baluardo e roccaforte, dotata di una "santabarbara" quantomai ricca di armi segrete (Genias, Simulmondo, Italvideo, ecc.).

La risposta italiana allora a TV Sport Basketball ci arriva proprio dalla Simulmondo che ci offre The Basket Manager in

versione Amiga. Il programma si rivela immediatamente come una sapiente ed esplosiva miscela di prospettive manageriali e sezioni puramente arcade. Cinque giocatori per squadra si battono in un tipo di competizione che prevede tornei altamente realistici, classifiche e statistiche di gioco. Ben sedici sono i team offerti dal programma che potrà gestirli tatticamente e tecnicamente contro un numero massimo di quattro sfidanti umani. Il game è realizzato attraverso tre singole fasi in cui dovremo improvvisarci manager, coach e atleti veri e propri. Il budget assegnatoci all'inizio del game (che varia da

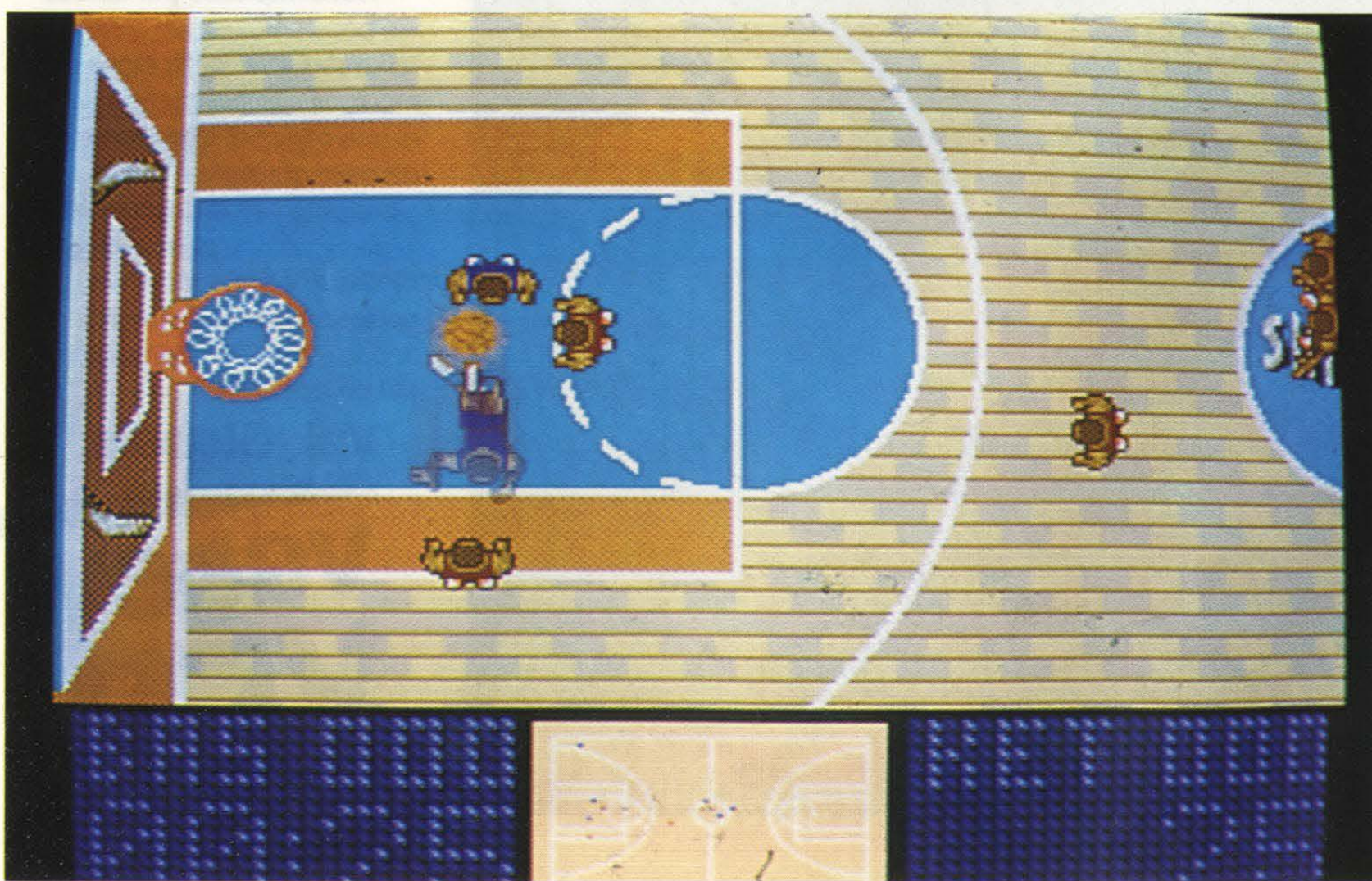
10 a 30 milioni di dollari) ci permetterà infatti di costituire la nostra compagine ed eventualmente rimpolparla e arricchirla durante il torneo (per ogni vittoria ci portiamo a casa 500.000 dollari con cui incrementare il capitale). Eh sì perché il computer, in ogni singola fase del gioco, ci fornisce sempre in tempo reale l'aggiornamento sullo status di ogni giocatore, comprendendo la forza fisica, il livello di affaticamento, la resistenza, gli eventuali infortuni subiti, nonché le doti di agilità e di bravura. Al momento della compravendita dei giocatori ognuno di questi verrà classificato come Rookie o Veterans, relativamente alle

sue prestazioni che andranno poi a modificarne direttamente il costo e il valore. Per quanto riguarda la fase tattica il programma ci offre molti realistici Time-Out in cui dovremo supervisionare le prestazioni degli atleti e reimpostare strategie vincenti. Il tutto è quindi relativo a una dimensione di gioco incredibilmente reale che comprende un gran numero di mosse, tiri e movimenti, schiacciate a sorpresa, palleggi, tiri pesanti e, immancabilmente, un arbitro inflessibile ed imparziale che non esiterà a punire ogni tipo di azione fallosa. La presettazione visiva di questo mini-universo di basket computerizzato è, dal canto suo, di eccellente fattura. Il campo viene rappresentato con visione dall'alto e si muove sullo schermo attraverso uno scrolling a "finestre" quantomai veloce ed omogeneo. Gli sprite dei giocatori sono grossi, dotati di un buon numero di frame nonché animati alla perfezione con tanto di ingrandimenti ogniqualvolta effettuano un salto u una battuta in elevazione. Per non parlare poi della simpatica "confezione" grafica che realizza ogni singolo sotto menu ed ogni schermata del gioco. Il sonoro si avvale di molti effetti digitalizzati e tralascia intelligentemente stupide ed inutili musicchette di accompagnamento.

The Basket Manager (che ha il titolo in inglese perché verrà esportato persino negli Stati Uniti!!) possiede tutte le caratteristiche di un game vincente, dedicato anche ai più esigenti videosmanettoni; azione, tattica, strategia e qualche stilla di vero e sano sudore agonistico si trovano all'interno di questa azzeccatissima fatica Simulmondo. Spero per voi che non vogliate perdervelo: ciò non vi farebbe onore non solo come veri intenditori del videogioco, ma soprattutto come italiani. Complimenti Simulmondo!

**Val. Globale: 9**

**VG&CW  
YEP!**



# HOCKEY SU PISTA

LINDASOFT  
ATARI ST  
PREZZO: LIT. 19.900

La Lindasoft colpisce ancora! I più attenti lettori ricorderanno il nome della mitica software house di Monza ai tempi delle sue prime timide, ma intelligenti, produzioni per l'Atari XE e XL. Passata recentemente al sedici bit Atari (ricorderete senza dubbio Crocodile Pastime, Kubika e Totomago), dopo un attento studio ed approfondimento delle tecniche di programmazione in STOS, ha pesnato bene di dar vita ad una simulazione sportiva

tanto insolita quanto spettacolare. Si tratta dell'hockey su pista, quello giocato con i pattini a rotelle senza il ghiaccio sotto! Giusto a titolo di cronaca, per i più pignoli, diremo che questo sport oltre ad essere già molto popolare, sta per essere incluso nella rosa delle discipline olimpioniche.

Il game é strutturato in maniera semplice e particolarmente gestibile proprio per privilegiare la giocabilità e l'azione frenetica. Nel semplice menu di inizio possiamo scegliere l'opzione a uno o più giocatori (si sfrutta

esclusivamente il joystick), il colore della nostra maglia (che corrisponde alla squadra, ovviamente!) e persino impostare un vero e proprio torneo che verrà disputato contro tutte le squadre previste dal programma. Effettuate queste scelte potremo in ultima analisi stabilire la durata di ogni incontro che varia da 5 a 20 minuti.

Il campo viene rappresentato orizzontalmente nella sua integrità, senza impiego di finestre a scrolling. Per ogni squadra abbiamo un portiere e quattro giocatori che potremo controllare

singolarmente, aiutati dal classico mini-sprite evidenziatore.

Quando un giocatore é in possesso del dischetto o si trova prossimo a riceverlo (nella migliore posizione preselezionata dal computer), un piccolo triangolino bianco gli apparirà sopra facilitando così l'interazione con il gioco.

L'azione é frenetica e velocissima, quasi come nella realtà, e ci costringe ad una gestione spasmodica del joystick e ad uno sviluppo dei riflessi raramente richiesto in altri simili game. Distrarsi un attimo é sufficiente per incassare un goal o, per dirla alla Capitan Agüero, venire "infilati"!

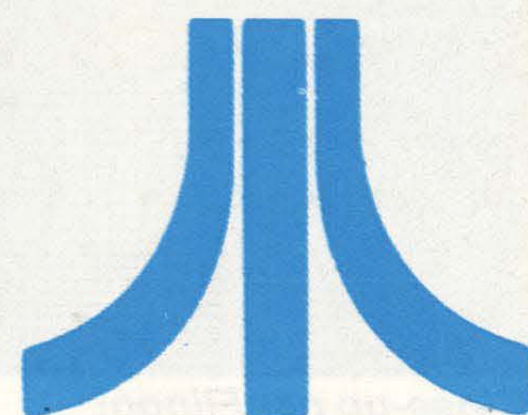
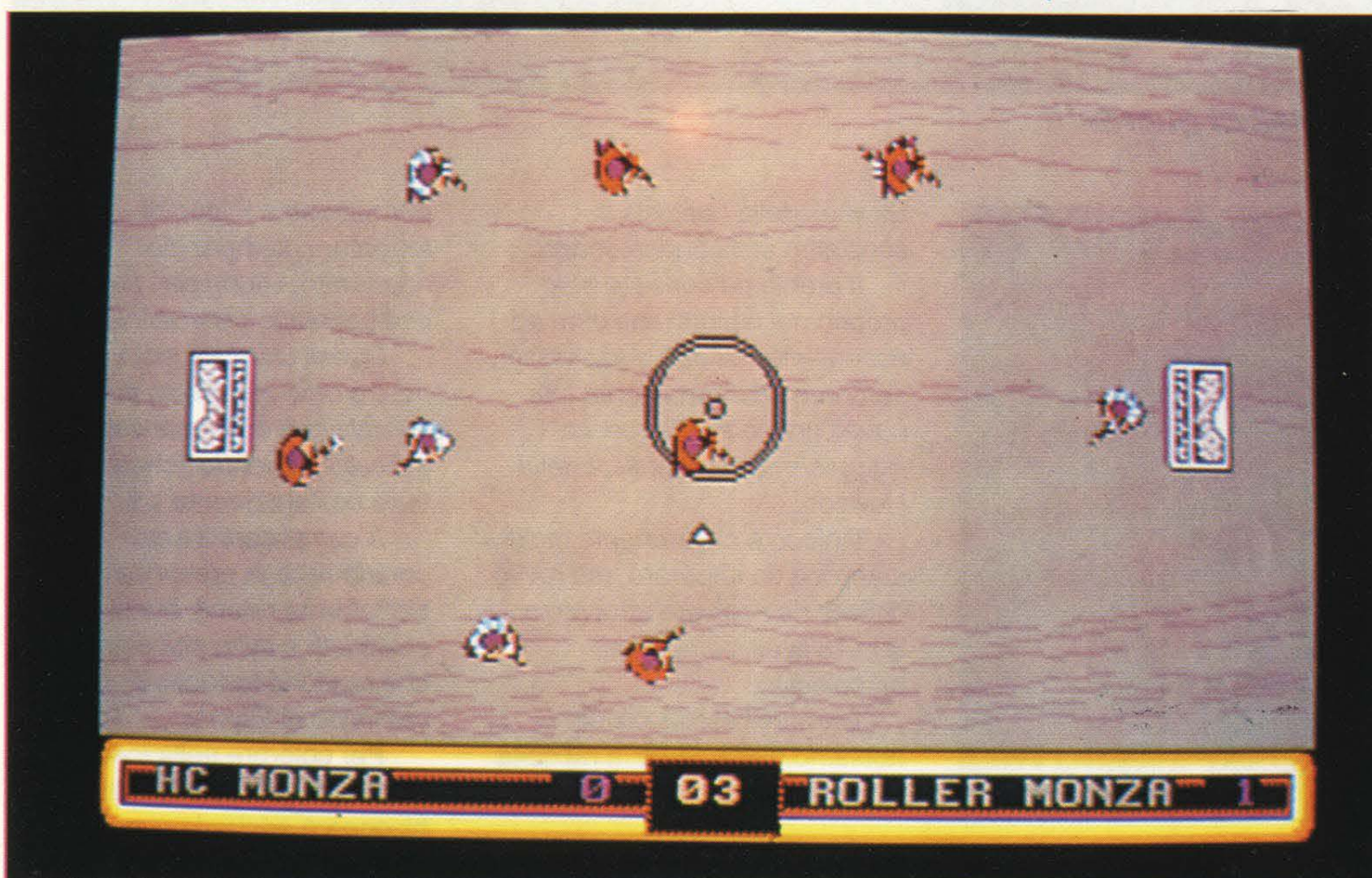
L'aspetto grafico del programma si avvale di ottime animazioni, fluide e veloci, senza alcun tipo di rallentamento dovuto agli undici sprite base sullo schermo. Non mancano anche delle belle pagine digitalizzate che sottolineano superbamente il momento del goal, la vittoria del campionato, ecc. Unica pecca é il sonoro che come sappiamo non potrà mai brillare sugli ST; il tutto é infatti costretto ad un paio di digitalizzazioni del pubblico scatenato e a qualche rumoretto campionato.

La manualistica, particolarmente semplice e succinta, é chiaramente tutta in italiano così come l'intero programma.

Una buona simulazione quindi, che non sembra neanche realizzata con lo STOS, ma con poderosi linguaggi macchina, offerta ad un costo decisamente bassissimo. Azione, divertimento e infuocate sfide sono assicurate anche se nella confezione manca un bel paio di veri pattini a rotelle!!

**Val. Globale: 8,8**

## La classifica al completo



# MAZEMANIA

HEWSON  
 CBM 64/128 - ATARI ST -  
 AMIGA  
 DISCO - NASTRO  
 VERSIONE PROVATA:  
 CBM64/128  
 PREZZO: LIT. 15.000

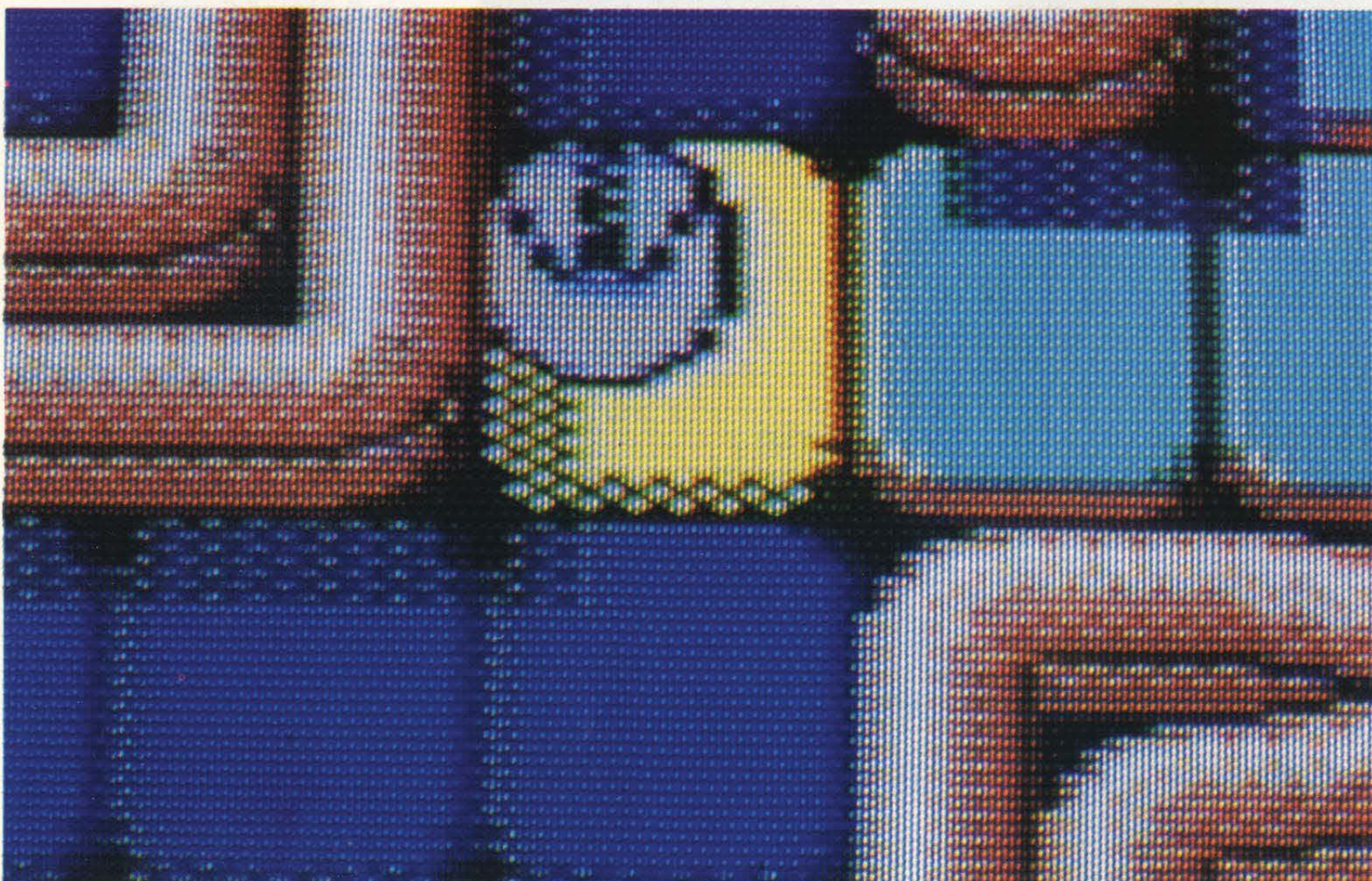
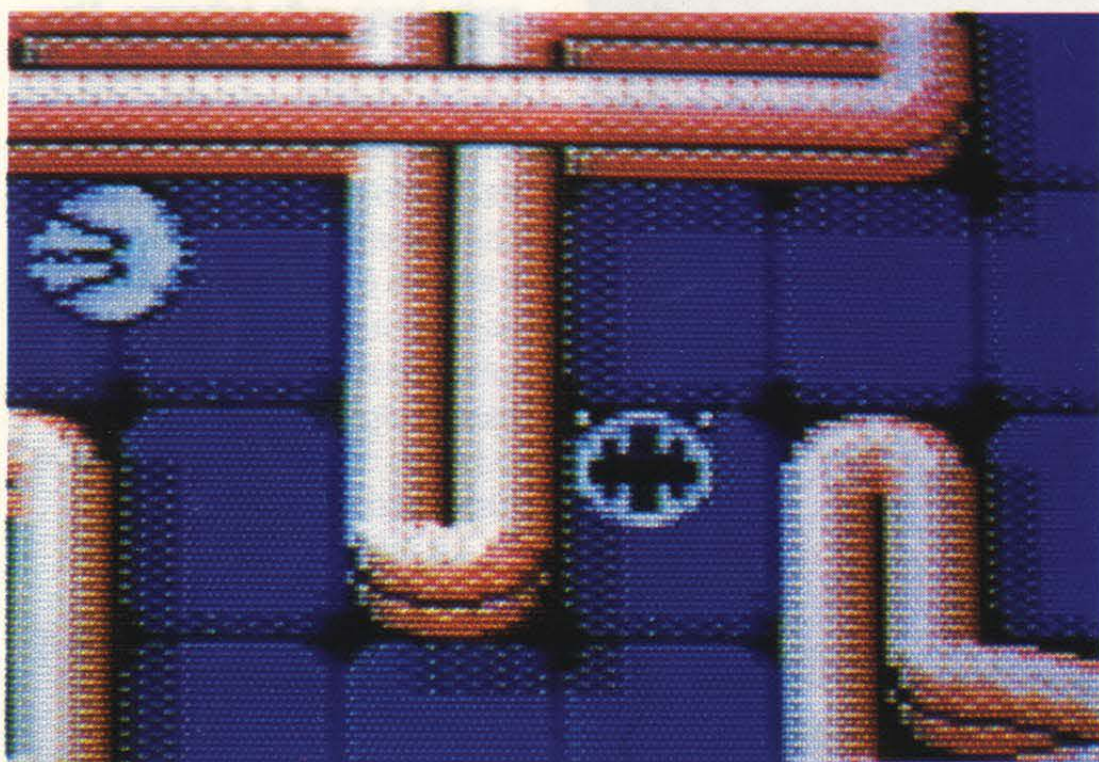
**M**azemania arriva inaspettatamente dalla Hewson che dopo un lungo periodo di silenzio ci propone un giochetto terribilmente difficile, del tipo rompicapo a la Mindbender o giù di lì.

Mazemania (mania di labirinti cioè) ha per protagonista tale Flippo, un simpatico robottino che deve visitare decine e decine di dedali cosiddetti Tubular Bells (il caro, vecchio Mike musicista non c'entra nulla!), saltellando di piastrelle in piastrella cambiandone colore.

Se qualcuno di voi ricorda



*Skweek ci guarda!!!*



*Close-up per Flippo!*

Skweek della Loriciels é senz'altro sulla buona strada.

Il problema consiste però proprio nei labirinti che oltre ad essere interminabili e vastissimi, sembrano dannatamente tutti uguali grazie alla "furbesca" rappresentazione grafica della Hewson.

Il gioco é chiaramente molto semplice da imparare, ma molto difficile da risolvere attraverso ben 16 livelli sempre più complessi.

Durante l'esplorazione abbiamo ovviamente la raccolta di oggetti chiave che

permettono a Flippo di affrontare, sempre più agguerrito, i numerosi nemici che popolano ogni labirinto.

Questi ultimi se toccano il nostro eroe gli rubano preziosa energia che un immancabile indicatore a fondo schermo terrà costantemente sott'occhio.

A complicare il tutto contribuisce la presenza di piattaforme rotanti, buchi neri cosiddetti e mille altri ostacoli che rendono tortuoso il cammino di Flippo.

Per colorare nella tonalità base ogni piastrella infatti bisognerà aggirarla o studiare un approccio ben definito al fine di evitare di ottenere i classici sotto-colori.

L'aspetto grafico del game é eccellente e viene gestito magistralmente dal CBM64 che riesce anche ad offrire animazioni incredibilmente scattanti e veloci.

Simpatico l'accompagnamento sonoro che, comunque, lascia il tempo che trova.

Le fasi di caricamento tra un livello e l'altro sono particolarmente veloci e la gestione joystick si rivela eccellente ed incisiva.

Un buon spaccacervello, ben confezionato ed offerto ad un costo terribilmente allettante.

**Val. Globale: 7**



# SUPER CARS

GREMLIN  
 CBM64/128 - ATARI ST -  
 AMIGA  
 DISCO - NASTRO  
 VERSIONE PROVATA: AMIGA  
 PREZZO: LIT. 39.000

**D**opo un breve periodo di silenzio la Gremlin torna alla ribalta con un gioco di guida che prende direttamente spunto dal celeberrimo Super Sprint Electric Dreams.

Si chiama Super Cars e non è da confondere con un ennesimo data-disk del Test Drive Accolade. Super Cars è invece un gran bel gioco tutto azione dove, grazie alla consolidata e funzionale rappresentazione tridimensionale dall'alto, ci troveremo a gareggiare su infuocati circuiti con sfreccianti bolidi.

Nonostante il game sia di palese produzione anglosassone, le quattroruote offerte in Super Cars non comprendono le versioni più spinte delle classiche Ford e Lotus. Abbiamo infatti solo tre bolidi immaginari che rispondono ai nomi di Taraco Neoroder, Vaug Interceptor e Retron Parsec.

Il gioco è organizzato sul solito campionato mondiale che prevede numerosissimi tracciati creati bell'apposta dai designer Gremlin. In particolare abbiamo tre livelli di gioco con 9 circuiti ognuno. Ci troviamo allora di fronte a circuiti misti con



*Il concessionario sotto casa (e... il servosterzo?)*

chicanes, curve paraboliche e a gomito, sottopassaggi, ponti e, chiaramente, ostacoli di vario genere come, chiazze d'olio, cavalletti, buche, ecc. Durante il campionato dovremo tener d'occhio il nostro capitale che ci servirà, proprio come in Super Sprint, ad acquistare indispensabili optional da installare sulla nostra vettura. In particolare anche gli indicatori di gioco evidenziano particolarmente lo stato delle gomme, del telaio e della scocca, del motore e la nostra riserva di carburante. Gli

optional ci offrono un Turbo Charger, un maggior controllo dello sterzo, l'impianto frenante potenziato, maggior resistenza della carrozzeria agli urti, un lanciamissili frontale e posteriore e alcuni altri simpatici gadget.

Parlare di analogie con Super Sprint è facile, ma è altrettanto spontaneo evidenziare le differenti ed originali caratteristiche di questo Super Cars. Innanzitutto il tracciato scorre sul monitor, in maniera molto fluida ed omogenea, sfruttando una

finestra a scrolling che ne mostra porzione per porzione. Ciò implica una maggiore definizione e complessità del percorso, evitando di scendere in insipidi e ripetitivi circuiti contenuti in una sola, statica schermata.

Il movimento degli sprite è quindi molto definito e si avvale di dimensioni notevolmente spettacolari che rendono il tutto piacevolissimo non solo da giocare, ma anche da guardare! Per finire anche il background e la porzione di schermo che ospita gli indicatori sono realizzati in maniera ergonomica ed eccellente senza peraltro rubar velocità o definizione alle molteplici animazioni.

Gli effetti sonori sono senza dubbio eccellenti e coinvolgenti quel tanto che basta per un game d'azione come questo che si avvicina terribilmente ad un vero arcade.

Abbiamo dunque una giocabilità eccezionale che ancora una volta ricopre di indubbio merito il lavoro dei programmatori Gremlin, da sempre attenti nel creare e sfruttare eccellentemente soggetti vincenti.

Un ottimo game, facile, divertente e duraturo, offertoci ad un prezzo vincente.

Cosa manca? Ma, il volantino al posto del joystick, naturalmente!!

**Val. Globale: 8,7**



**Azione!**

# FOOTBALL MANAGER 2 ESPANSION KIT

ADDICTIVE  
AMIGA  
PREZZO LIT: 24.000

Siamo oramai vicinissimi all'avvio dei mondiali italiani e data la stragrande attenzione che viene riposta sull'ambiente calcistico internazionale, non poteva mancare, anche da parte della Addictive, una espansione del conosciutissimo Football Manager 2.

Si tratta di una utility del tutto particolare che arricchisce in modo straordinario il già completo programma di simulazione.

Non bisogna comunque confondere molto il programma base con questa espansione che oltre a non conglobare il game, si limita solo a manipolare il file salvato da FM 2. Infatti la routine serve per rivoluzionare e ricreare una ulteriore ambientazione del gioco. Se ricordate la struttura del gioco, sicuramente vi verrà subito in mente che la simulazione si restringeva solo alla visione e alla

partecipazione del campionato di calcio, che partiva dalla 4 e si completava nella prima divisione (questa caratteristica la ereditava dalla versione originale inglese che, come la lega britannica vuole, si divide in 4 divisioni, il corrispettivo italiano lo si identifica con partenza professionistica dalla C/1, C/2 alla A).

Come detto abbastanza premurosamente qualche riga fa, l'Espansion Kit carica all'interno della sua utility il programma salvato e permette la rimanipolazione del game. In questo è possibile acquisire i precedenti dati e manipolarli partendo dal singolo nominativo, all'abilità e alla potenza dei giocatori. Inoltre è possibile anche creare altri campionati, svolgere la coppe dei campioni, la coppa Uefa, i campionati mondiali, insomma non esistono limitazioni, potete perfino creare la coppa del nonno!

Una volta effettuata la trasformazione sarà possibile caricare il file modificato in

ambiente FM 2. Non si potranno certo dare dei voti ad un programma che si avvale della base di programmazione del gioco originale; è comunque da valutare bene la possibilità che offre l'Espansion Kit che risulta innovativa e quasi unica nel suo genere.

La cosa che comunque ci preme di informarvi è che l'Espansion Kit è un programma a sé stante e che non contiene il Football Manager 2 (scusate la

ripetizione, ma è bene informare che l'utility in questione serve solo se siete già in possesso del programma base).

Val. Globale : 9

**VG&CW  
YEP!**



# SOCCKER MANAGER PLUS

REFLEX  
CBM64/128 - ATARI ST -  
AMIGA  
DISCO - NASTRO  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. 18.000

Ad un prezzo eccezionale la Reflex italiana ci offre la traduzione completa dell'ottimo Soccer manager Plus che si rivela in grado di tenere testa ai migliori giochi manageriali di questo tipo. Possiamo scegliere

la nostra squadra fra tutte quelle di serie A e B, mandare in ritiro il team per migliorarne il rendimento, trattare con le altre società l'acquisto e la vendita dei giocatori, nonché decidere le posizioni e le tattiche per ogni tempo della partita. Non esiste una fase prettamente arcade controllabile dal giocatore, ma semplicemente alcuni spezzoni filmati di partita (un po' lenti nelle animazioni) che presentano le fasi salienti di

ogni scontro. Si gioca con il mouse e si può salvare ogni game in corso per riprenderlo più tardi. Ogni squadra, proprio come nella realtà, è formata da un portiere, dieci giocatori e 2 riserve. Per ogni atleta vi è un livello di abilità variabile relativo al ruolo attribuitogli (porta, difesa, centrocampo, attacco). Sono previsti gli infortuni, le ammonizioni e le espulsioni. Potremo stabilire il prezzo del biglietto allo stadio, visionare il

calendario partite, scegliere fra quattro tipi di ritiro (sempre più costosi), e sfruttare una comoda classifica aggiornata dal programma. Graficamente parlando Soccer Manager Plus è davvero bello, chiarissimo e immediato; la giocabilità, che sfiora livelli di simulazione, è eccellente, avvincente e destinata a far gioire anche i gamer più esperti.

Val. Globale: 8,8



## COLORIS

AVESOF  
ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: ATARI  
ST  
PREZZO: LIT. n.p.

La neonata Avesoft compare quasi dal nulla sulla scena internazionale del videogame. E con il suo primo prodotto non ha certo bisogno di ulteriori, corpose presentazioni.

Quasi a contrastare l'incredibile successo di Tetris e dell'attualissimo Block Out, questa nuova software house arriva con una ennesima reinterpretazione di questo genere di spaccacervello computerizzati.

Le apparenze infatti ingannano perché non v'è nulla di più errato che reputare Coloris come un semplice clone del Tetris Mirrorsoft. Innanzitutto i pezzi non sono più sagomati, ma rispondono esclusivamente a sbarrette tutte uguali lunghe tre quadratini (lo standard di

misurazione cioè) ognuna. Ogni segmento è però colorato diversamente e le tonalità potranno essere spostate sulla superficie di ogni sbarretta con la semplice pressione del fire, sei si gioca con il joystick, o della barra spazio, se si impiega la tastiera.

Scopo del gioco è quello di formare linee orizzontali dello stesso colore in qualsiasi punto della "fossa" in pixel (possibilmente il più vicino al fondo) in cui le sbarrette andranno a stiparsi.

Sembra facile, ma ovviamente non lo è. Il soggetto di gioco è però ahimé tutto qui; Se poi aggiungiamo che la porzione di schermo in cui si gioca viene ad occupare un solo terzo dello schermo, per fare spazio a grossolani ed enormi indicatori, il risultato finale proprio non ci soddisfa.

Forse è tutta colpa della Rainbow Arts che con Block Out ci ha abituati troppo bene con

gli stupendi menu di "customizzazione" del gioco, ma in ogni caso Coloris si sarebbe sempre rivelato qualcosa di terribilmente semplice ed incompleto.

Non è che manchi la difficoltà e il gusto della sfida, sia ben chiaro, ma alla fine è la noia che prevale sulla "sana" scalata agli high score.

Graficamente parlando non si può che parlare di mediocrità quindi non ci resta che relegare Coloris al rango di Videogame "della domenica" si è no degno di entrare a far parte di una compilation!

Come dire che Tetris è stato solo l'inizio!

**Val. Globale: 5**



## TURBO

SILENT SOFTWARE INC.  
ATARI ST - AMIGA  
VERSIONE PROVATA: AMIGA  
PREZZO: LIT. n.p.

Dietro il roboante titolo di questo game della Microillusions si cela un giochetto semplice, semplice, già visto e rivisto al bar e convertito in mille versioni per home computer.

Una bella corsa in macchina, in questo caso con un bel game a scrolling verticale non ci può però lasciare indifferenti, vero? A bordo della nostra

quattroruote da Formula 1 dovremo perciò impegnarci in un'insolita sfida automobilistica vissuta su un tracciato urbano, costellato di insidie ed ostacoli. Ed è proprio qui che Turbo si rivela un giochetto terribilmente divertente.

Vi sono mille altre autovetture da scansare e buttare fuori strada (a patto di aver raccolto i "rostri" bonus sul percorso!), pedoni da schivare (altrimenti gli schizzi di sangue in pixel tramuteranno Turbo in un game a la Dario Argento - con tanto di urla!), barili d'olio e

chiazze d'acqua da evitare e, dulcis in fundo, insidiosi passaggi a livello a rischio! Finire spiacciati contro l'accelerato delle 20.05 è infatti cosa facile, anzi facilissima!

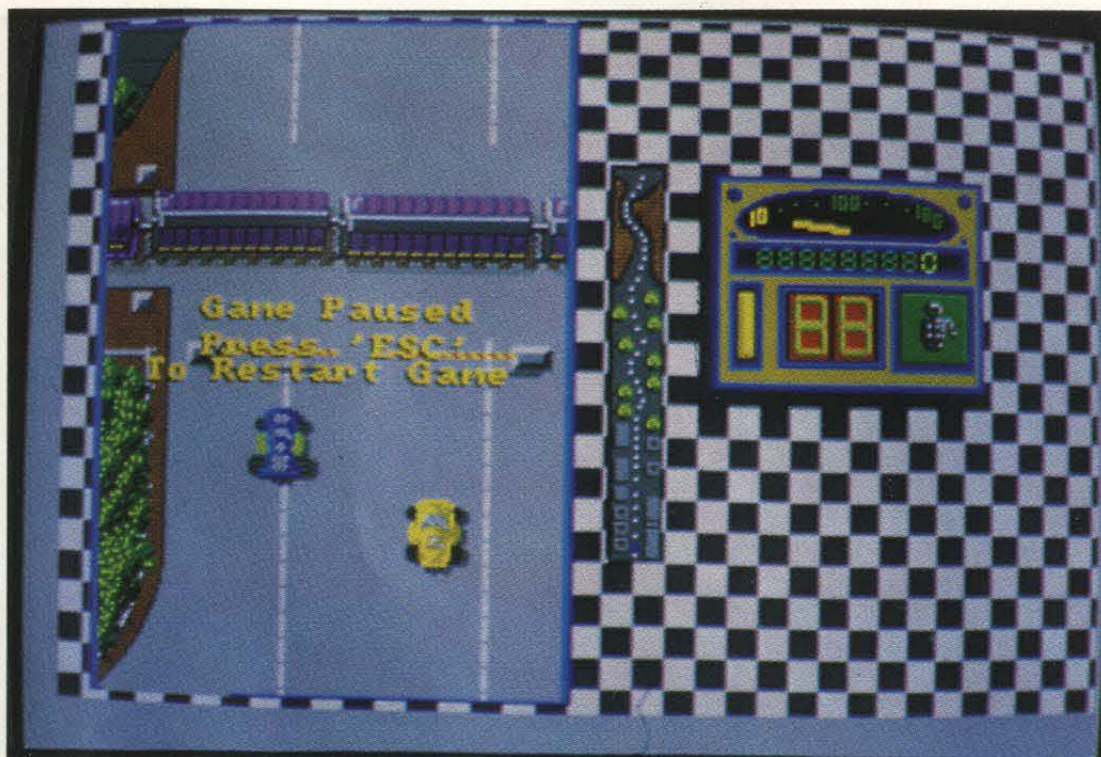
Il gioco è tutto qui e si sviluppa con un dinamismo tale da tenere incollato allo schermo anche il videogamer più esigente.

L'unica vera pecca di un soggetto che, ovviamente, va preso con "le molle" è l'aspetto grafico: non perché è brutto, ma perché è troppo bello e simpatico (con un'infinità di

velocissime e buffe animazioni), e purtroppo relegato ad un terzo di schermo che rappresenta l'area giocabile. Una immensa bandierona quadrettata e qualche semplice indicatore di gioco e di velocità occupano infatti gran parte dello schermo con incredibile spreco di pixel.

Turbo è un game che vanta gloriosi antenati "a gettone": che volete di più, se soffrite di nostalgia e odiate i videogiochi difficili provate a dargli una buona occhiata!

**Val. Globale 7**



# CYBERBALL

DOMARK  
 CBM 64/128 - ATARI ST -  
 AMIGA - IBM PC  
 DISCO - NASTRO  
 VERSIONE PROVATA: AMIGA  
 PREZZO: LIT. 29.000

Siamo nel 2022 e negli Stati Uniti il popolarissimo football non viene più giocato da atleti in carne ed ossa. Si è infatti arrivati ad un livello massimo di violenza, in questo gioco, che solo un automa può sopportare. Nascono dunque team di footballer meccanici, con tanto di cingoli, corazza e mille gadget terribilmente letali che forse figurerebbero meglio in uno scontro Battletech piuttosto che in uno stadio sportivo! Le ditte produttrici dei robot hanno raggiunto, dopo test e prove sempre più dure, livelli impressionanti di tecnologia inserendo, negli album di figurine e nei poster per i tifosi, la preoccupante effigie dei modelli ST32 con corazza in titanio, alti 20 piedi, larghi 8, con un peso forma di 2000 libbre!

Lo sport nazionale a stelle e a strisce è stato dunque ribattezzato Cyberball e, per chi



non lo sapesse, è stato convertito per home computer dalla Domark, sfruttando l'originale arcade targato Tengen.

Ormai una partita non termina semplicemente con la vittoria di un team, ma soprattutto con la distruzione di una delle due compagini in

gara. Anche i nomi di queste sono particolarmente aggressivi in quanto potremo scegliere, fra i tanti, i Los Angeles Assassins e i New York Enforcers.

Il gioco si sviluppa quindi come un vero e proprio football, offrendo più di 100 strategie e mosse offensive/difensive, ma si rivela incredibilmente originale proprio perché, una volta in campo, si svolgeranno combattimenti all'ultimo sangue (o goccia d'olio lubrificante?!). Sono previsti i time out, le sostituzioni o riparazioni dei giocatori "ammaccati". E' già perché basta solo ricevere male la palla (ben 350 libbre di acciaio su 3 piedi di diametro!!) per farsi male e sfondare un circuito stampato!

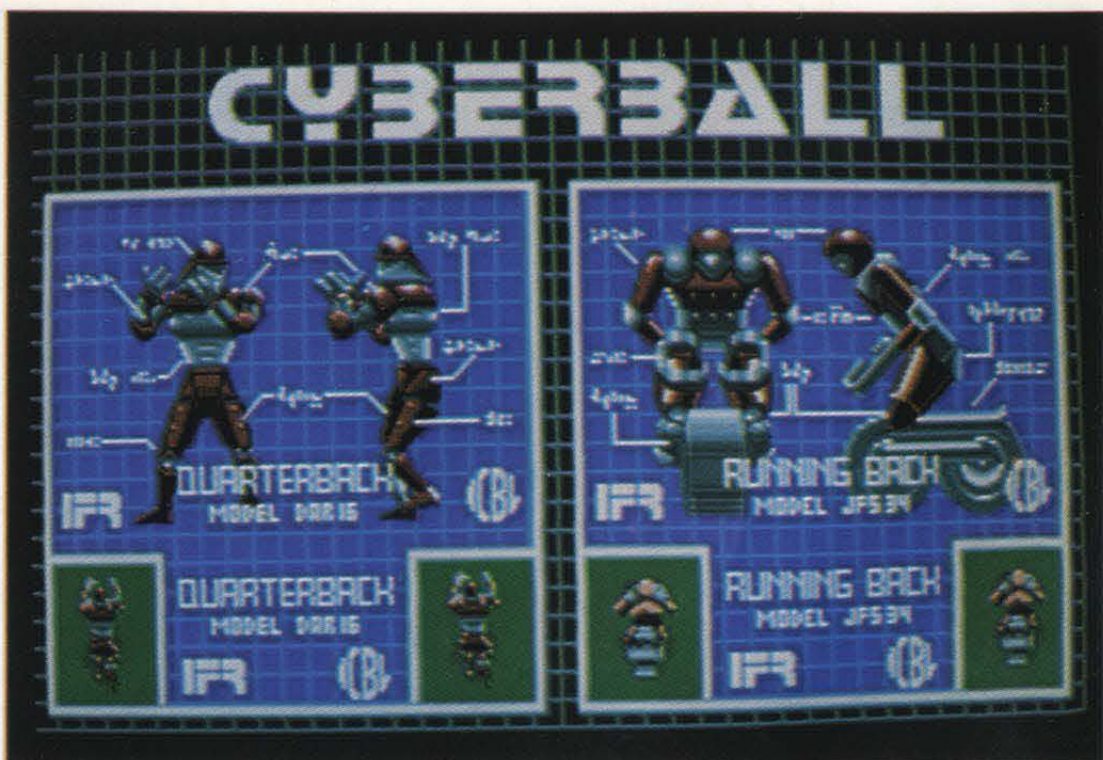
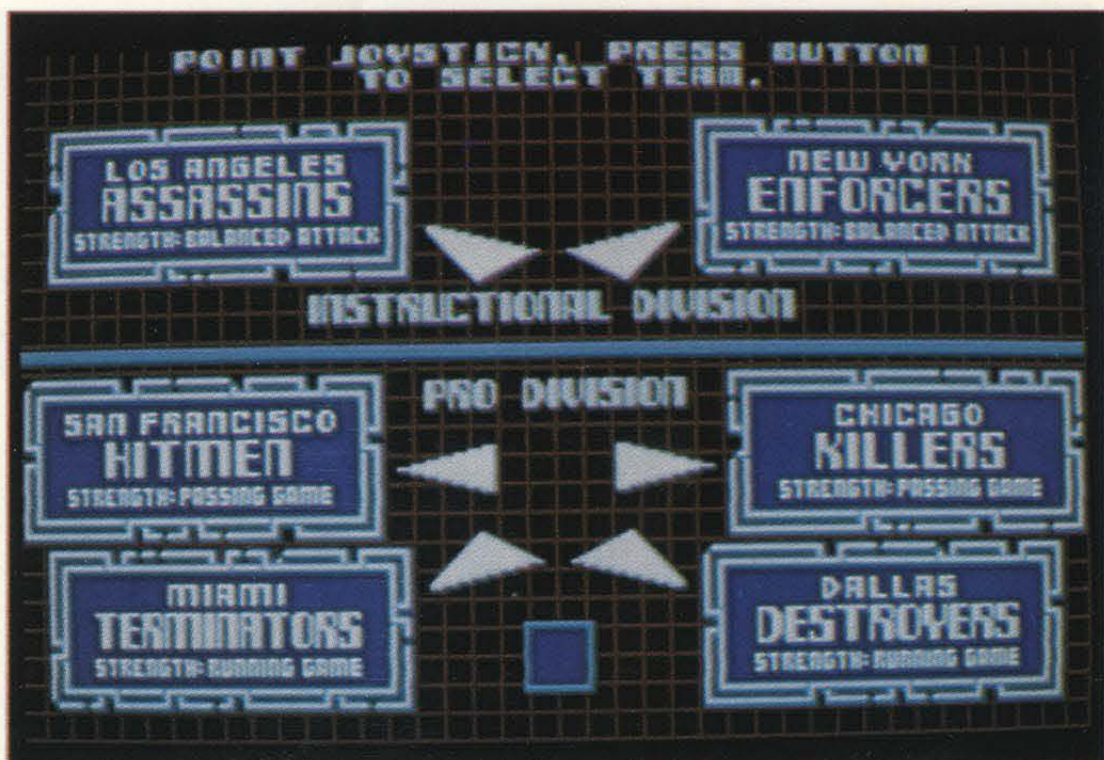
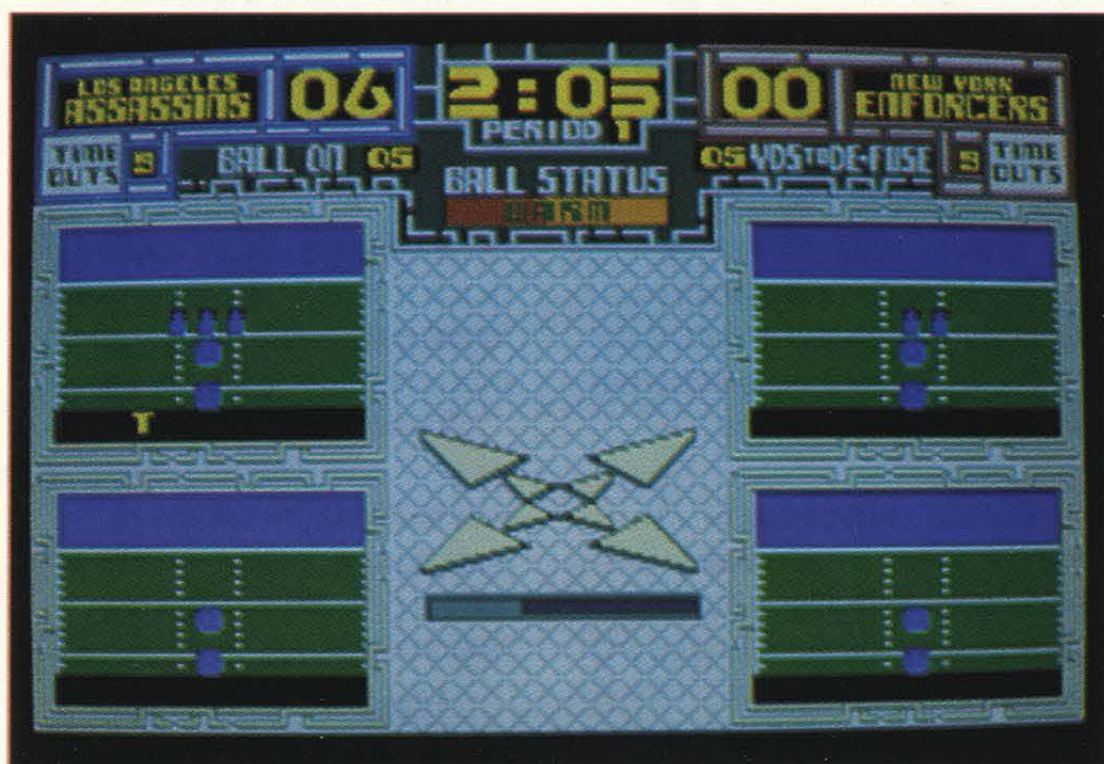
Occhio ragazzi perché ogni robot ci costa più di un milione di dollari!

Graficamente parlando il game è realizzato in maniera

superba con ottime animazioni, tantissimi effetti speciali ed una insolita ed appagante dinamicità. L'interazione, peraltro altissima, viene supportata dalla presenza di molti sotto menu che permettono di scegliere ed impostare ogni strategia ed ogni singola azione con il massimo della chirezza e comodità. Anche l'accompagnamento sonoro è simpaticissimo e clamorosamente spettacolare, regalandoci così un'atmosfera davvero infuocata anche per le nostre povere orecchie.

Nel complesso la Domark ha convertito egregiamente uno stupendo soggetto arcade in una versione ancor più bella, giocabile e dannatamente originale e divertente. Anche se non vi piace il football alla follia date una buona occhiata a Cyberball!

**Val. Globale: 8,8**



# LOW BLOW

ECA  
ATARI ST - AMIGA - IBM PC  
VERSIONE PROVATA: IBM PC  
PREZZO: 29.99 sterline

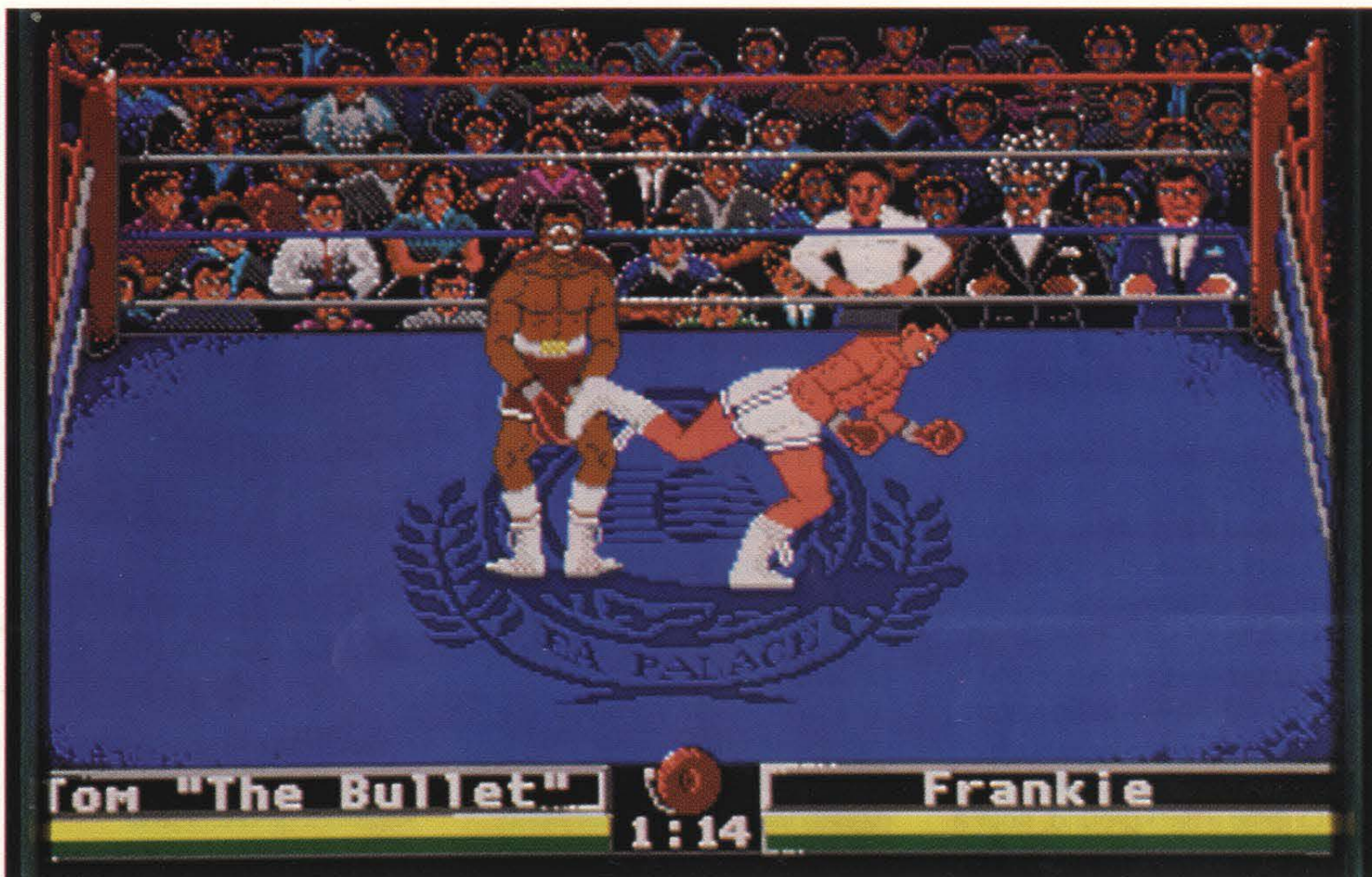
La boxe ce l'hanno già propinata in moltissime salse un po' tutte le più famose software house del mondo. All'appello mancava solo l'Electronic Arts che, proprio in questi giorni, decide di dire la sua in fatto di guantoni, nasi rotti mutandine Everlast!

La nuova produzione della casa di Langley si chiama Low Blow e già dal titolo i più smaliziati avranno già capito che si preannuncia qualcosa di strano. Il "colpo basso" della ECA è infatti mirato a trasformare una sport classico ed elegante come la boxe in una irriverente e comica parodia in cui quasi tutto sarà lecito, invadendo letteralmente il campo del Catch!

Già durante la fase di allenamento il nostro muscolosissimo "rocky" potrà effettuare i colpi proibiti dell'"asino" (con calcione all'indietro!) e il "diretto al fegato" che, credetemi, non ci sarà amaro medicinale che riuscirà a curare!

Il game è articolato poi in una sfida contro sette avversari (più o meno come accadeva nel Fight Night che girava tempi addietro sul CBM64/128), in un torneo internazionale che, incontro dopo incontro, ci riserva molte brutte sorprese. E

**Tho! Beccati questo!**



**Ooppss! "Il colpo del somaro"**

già, perché se sarà lecito per noi tirare colpi bassi altrettanto potranno fare gli avversari, sempre più muscolosi ed agguerriti, trasformando il ring in una vera arena. Attenzione però: ben tre giudici e l'arbitro di gara ci controllano costantemente, quindi i colpi illegali andranno portati a segno solo in qualche momento di distrazione e sempre molto velocemente. Gli indicatori di gioco ci informano sull'immane livello di "stamina" di ogni pugilatore e sulla durata di ogni match. Si

tratta perciò di un game tutto azione e divertimento che viene egregiamente supportato da una rappresentazione grafica di altissimo livello. A partire dalla superbe, infinite e spassosissime animazioni (espressioni di dolore e dentiere che volano, ad esempio), per finire con la perfezione dei fondali, tutto scorre perfettamente sotto i nostri occhi anche in "formato" VGA con più dei sedici colori delle precedenti schede. Anche il sonoro non è da meno, solo a patto che si possieda un device

musicale extra come le music card Ad Lib o la Gameblaster. Si può giocare da soli o in due, sfruttando la tastiera o un eventuale joystick.

La giocabilità è davvero molto divertente e si avvale anche di una certa carica di interesse del gioco che forse sarebbe dovuto apparire prima sugli schermi Amiga che sul quelli MS/DOS (anche se c'è tanta gente che in ufficio, all'ora di pranzo, gioca!).

Nel complesso Low Blow tira davvero un gran colpo basso a tutti gli altri giochi seriosi di box, stregando e divertente spensieratamente ogni tipo di giocatore fin dal primo istante. Un altro successo per l'Electronic Arts.

**Val. Globale: 9**

**VG&CW  
YEP!**

# AUSTERLITZ

PSS  
IBM E COMPATIBILI  
PREZZO: LIT. 49.000

**E'** il 2 dicembre 1805, vi trovate poche miglia ad est di Brunn nella Moldavia, attorno a voi ci sono le forze alleate dell'Austria e della Russia. Davanti a loro ecco comparire la Grande Armata, agli ordini di Napoleone.

Fra poco avrete l'onore di vivere la più grande battaglia combattuta dal grande generale d'oltralpe. Inutile dire che voi (se vorrete) impersonerete Napoleone.

Se non ve la sentite potete scegliere di impersonare lo zar Alessandro I, capo supremo delle forze Austro-Russe.

Questo il background, noto a tutti gli appassionati di wargames, che sicuramente si sono già cimentati nel tentativo di sovvertire l'esito finale di questa battaglia.

Prima di iniziare il gioco potete scegliere di modificare le condizioni storiche che hanno portato al combattimento e la formazione delle forze in campo. Una volta scelto dove dislocare il quartier generale potete finalmente iniziare ad ammirare la grafica tridimensionale di AUSTERLITZ, eccezionale simulazione simile per grafica a WATERLOO, sempre della PSS.

Questi due programmi sono stati disegnati ed ideati dal dottor Peter Turcan, che ha

sicuramente modificato il concetto di wargames elettronico: non più un campo di battaglia ad esagoni, ma un vero e proprio terreno a tre dimensioni, dove si può modificare il punto di vista, voltandosi ad est, ad ovest, a nord ed a sud.

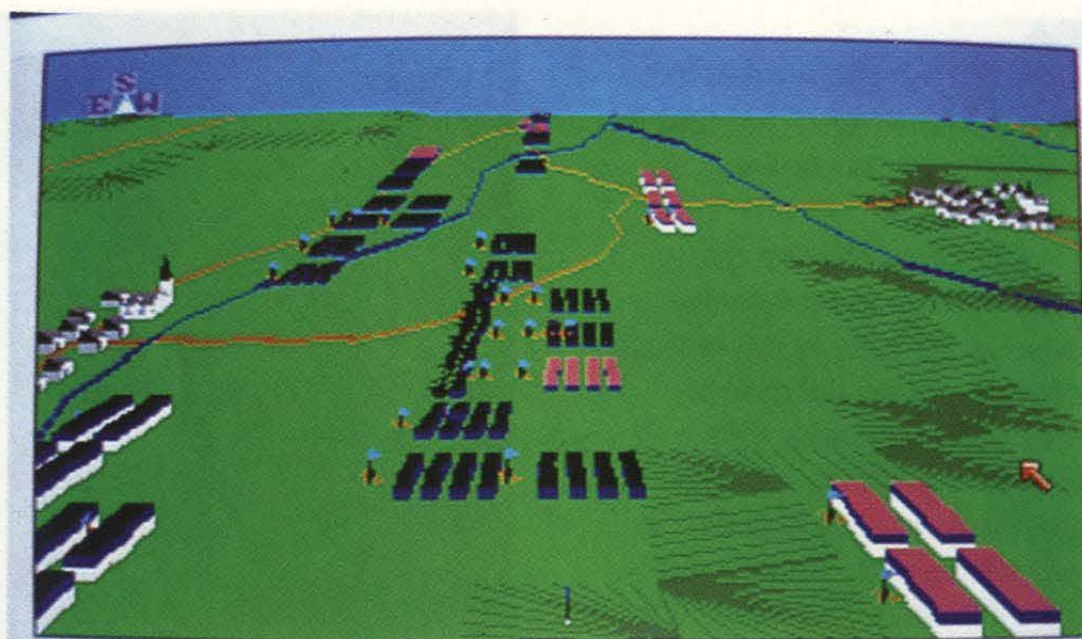
Il massimo del realismo per una simulazione che raggiunge il massimo della veridicità, sembra di essere veramente in quel luogo, a quell'ora e di stare impartendo gli ordini ai propri comandanti.

Il game è gestibile in parte con il mouse, in parte con la tastiera.

E sì, miei cari signori, gli ordini vengono impartiti alle compagnie ed ai battaglioni digitandoli realmente sul video, ad esempio se volete volgere lo sguardo verso nord scriverete LOOK N., se volete ordinare a Davout di muovere verso Kobelnitz digiterete DAVOUT MOVE TO KOBELNITZ.

I comandi che si possono impartire sono parecchi, purtroppo sono troppo legati alla sintassi, piccoli errori di forma come la mancanza della giusta preposizione, o del luogo di arrivo, o ancora del tempo necessario per eseguire lo spostamento fanno annullare il comando impartito.

Questo rende AUSTERLITZ molto complesso. La giocabilità ne risente parecchio, non è sicuramente un wargames adatto ai momenti di relax, richiede impegno e



**Sentite i tamburini?!**

concentrazione. La grafica utilizzata ed il sistema usato per impartire gli ordini fa di AUSTERLITZ un programma adatto a chi vuole compiere studi di strategia e di tattica, in pratica è come avere davanti un vero plastico.

La grafica tridimensionale, molto simile a quella utilizzata (anni fa) per la prima volta dagli autori di UMS, questa volta però a 16 colori ed in risoluzione EGA fa di AUSTERLITZ e dei programmi del Dr. Turcan un qualcosa di veramente innovativo.

Oltre a WATERLOO ed a AUSTERLITZ saranno presto commercializzati un serie di game che sfruttano gli stessi moduli grafici, ma che saranno ambientati in luoghi differenti, come ARMADA e ROMAN EMPIRE, sviluppati dagli autori

per conto della ARC, altra ditta di software che si sta prepotentemente imponendo sul mercato.

Sembra proprio che gli amanti degli wargames stiano aumentando di numero, e quindi inizino ad essere corteggiati dalle ditte produttrici di software.

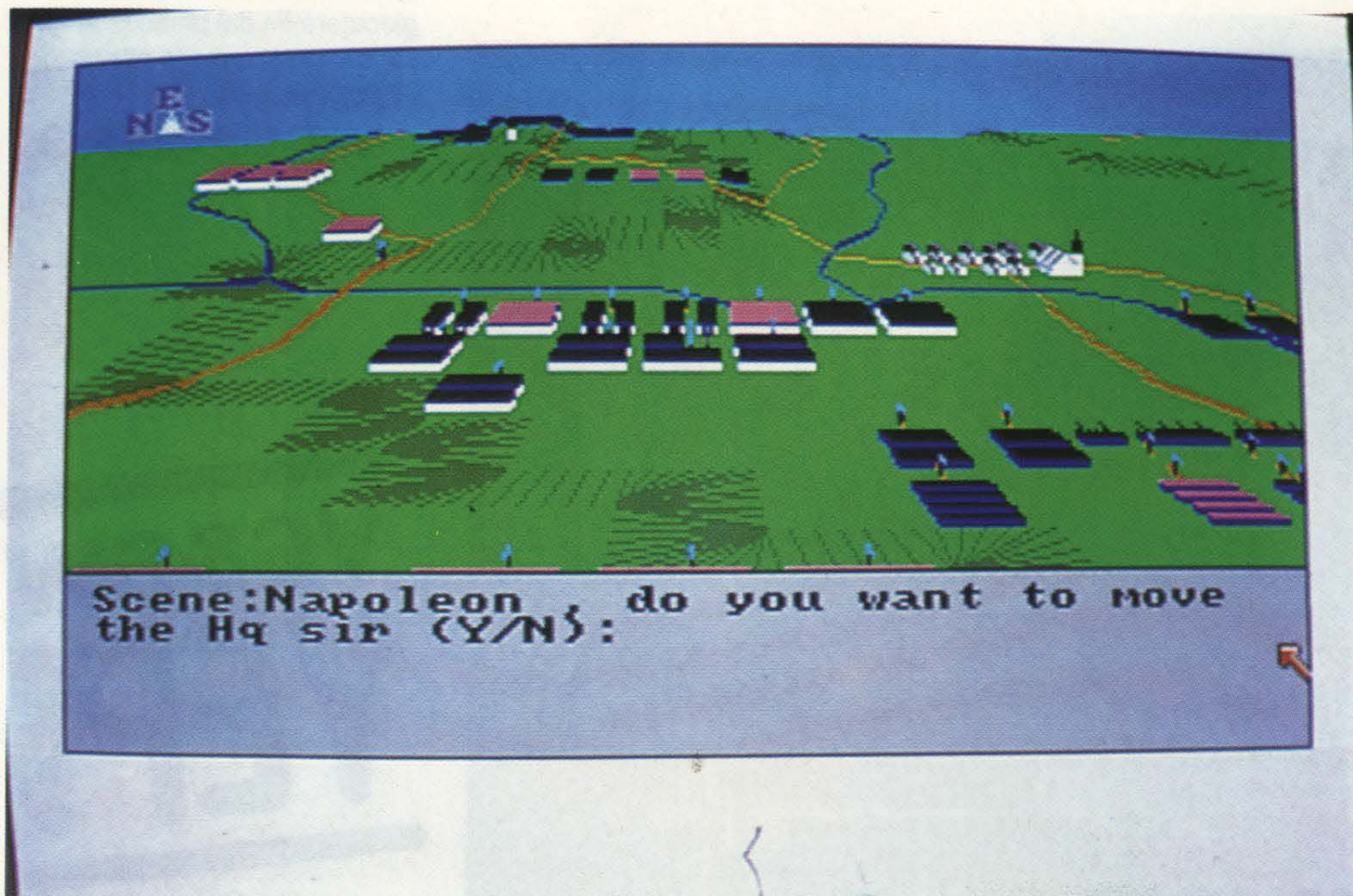
Non troppo tempo fa l'unica casa che faceva giochi di guerra era la SSI, ancora troppo legata al Commodore 64 ed all'APPLE II, macchine gloriose, ma che oramai fanno parte della storia dell'alfabetizzazione informatica mondiale.

I moduli usati dalla SSI sono obsoleti e probabilmente ora, con la presentazione sul mercato, di questa serie di giochi a grafica vettoriale a tre dimensioni, tutto il mercato subirà degli scossoni e gli amanti degli wargames e dei boardgames ne trarranno i maggiori benefici.

Tornando al game in questione, si può concludere affermando che per il momento AUSTERLITZ non ha concorrenti per quanto riguarda le qualità grafiche, mentre la giocabilità lascia molto a desiderare, ben vengano (in questo caso) gli wargames della SSI, che non permettono di utilizzare il mouse, ma non costringono l'appassionato a scrivere lunghe frasi, macchinose e per di più in inglese.

AUSTERLITZ è molto bello a vedersi, ma troppo complicato a giocarsi, soprattutto se utilizzato con il proposito di sconfiggere il computer, che impartisce i vari ordini senza ostacoli di forma e di lingua.

**Val. Globale 8**



# PANZER BATTLES

SSG  
IBM E COMPATIBILI - C64/128  
PREZZO: LIT. 69.000

**P**ANZER BATTLES è uno stupendo wargames, ambientato sul fronte russo, che permette di rivivere sei grandi battaglie della II Guerra Mondiale. Il campo degli scontri è suddiviso in esagoni, come nei più classici giochi di guerra. Unica differenza rispetto a giochi simili la possibilità di utilizzare schede grafiche come l'EGA o la VGA a media risoluzione a 16 colori.

Le varie parti del game sono suddivise in turni e permettono di passare dalla fase tattica a quella di rifornimento a quella di risoluzione dei combattimenti senza eccessivi problemi, ciò è dovuto anche alla possibilità di gestire completamente il gioco tramite i tasti cursore del pad numerico.

Gli scenari possibili sono quelli che hanno visto prima la vittoria e la folgorante avanzata delle forze dell'Asse e poi la clamorosa disfatta delle truppe di invasione.

Fra gli scenari possibili ricordiamo:

- MINSK (27 giugno 1941): le truppe tedesche attaccano i sovietici cogliendoli di sorpresa e completamente impreparati ad organizzare una difesa efficace, i panzer creano numerosi vuoti fra le forze nemiche e distruggono ciò che è

rimasto della Terza e Decima Armata sovietica.

- MOSCA (4 dicembre 1941): le forze tedesche tentano di conquistare Mosca, il grande freddo e la determinazione del popolo russo aprono la strada della disfatta germanica.
- KHARKOV (12 maggio 1942): il generale gelo finalmente lascia le steppe russe, i soldati possono iniziare a rivivere. Con la fine dell'inverno inizia anche l'offensiva russa. Le truppe tedesche subiscono i primi grandi rovesci ed i generali comprendono che l'avventura in terra russa si sta trasformando in una enorme catastrofe.
- PROKHOROVKA (12 luglio 1943): lo scenario prende in esame lo scontro fra la Quinta Armata corazzata Rotmistrov e la Hausser IISS Pz Korps tedesca. I teutonici stanno cercando di non rimanere intrappolati fra le forze russe e pensano di aprirsi una via per la ritirata. Lo scenario è abbastanza semplice, vince chi riesce a distruggere più unità nemiche.
- KORSUN (10 febbraio 1944): compito del giocatore "tedesco" portare il più rapidamente possibile la propria colonna di panzer a Lisyanki. La tragica situazione militare



*La croce di ferro ci fa gola, eh!*

per le forze tedesche non fa che da sfondo a questa battaglia. I problemi vengono lasciati ai generali germanici e non fanno parte del background del game. Voi dovete solo aprire un corridoio che permetta la rottura dell'accerchiamento. Le truppe potranno così raggiungere Lisyanki senza subire danni da parte dei blindati sovietici.

Questi a grandi linee alcune delle avventure che potrete rivivere in prima persona.

Lo sfondo su cui è stato costruito PANZER BATTLES è comune a tutti gli wargames che si occupano delle battaglie avvenute durante l'ultima guerra mondiale sul fronte russo. Nulla di nuovo se non fosse per la bellezza di questo gioco della

SSG. Gli ultimi wargames prodotti da questa eclettica casa di software australiana sono graficamente eccezionali, sia PANZER BATTLES sia ROMMEL (uscito alcuni mesi fa) sfruttano completamente le caratteristiche delle migliori schede grafiche. Questo comporta un maggior numero di particolari visibili, sia per la definizione superiore dell'immagine, sia per il maggior numero di colori utilizzati.

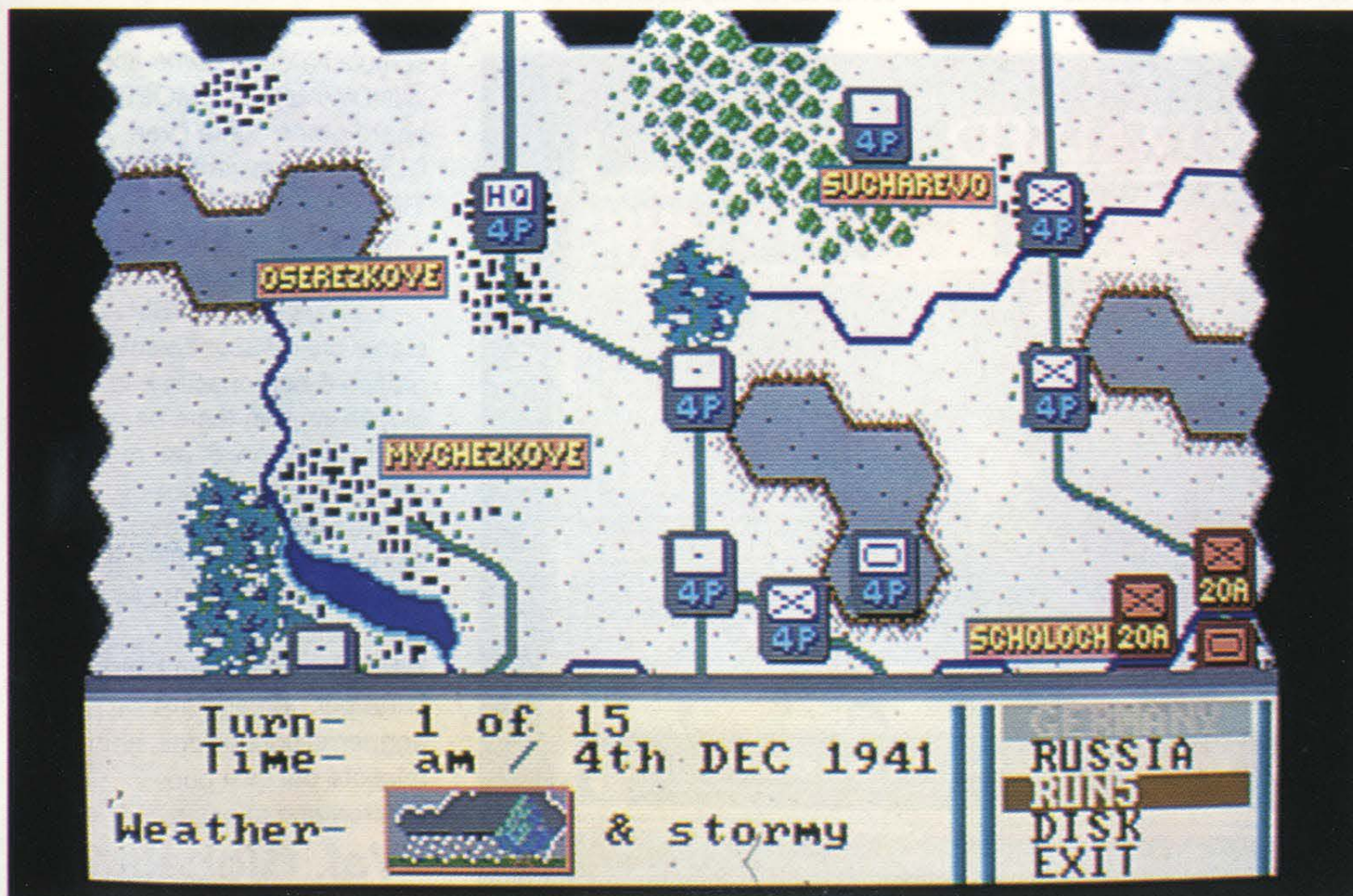
I comandi possono essere impartiti con una semplicità estrema, la giocabilità ne risente positivamente, facendo di PANZER BATTLES un wargames facile da gestire e bello da vedere, un gioco veramente piacevole che mieterà molte vittime fra gli appassionati del settore.

Il programma può essere facilmente installato su disco rigido con un semplice comando COPY, essendo completamente sproteetto, cosa questa comune a tutti i programmi della SSG, che si distingue dai rivali anche per questo non trascurabile elemento.

Un wargames per tutti, anche per i meno esperti che non potranno che apprezzarne le qualità.

**Val. Globale 9**

**VG&CW  
YEP!**



# WINDWALKER

ORIGIN  
IBM E COMPATIBILI - C64/128  
- AMIGA  
PREZZO: LIT. 49.000

**V**i ricordate MOEBIUS, sempre della ORIGIN? Bene, WINDWALKER è il logico prosieguo di questa grande saga di combattimenti e di arti marziali con l'aggiunta di una grafica tridimensionale eccezionale.

Moebius ha visto in voi il carisma del leader e cerca di plasmare il vostro spirito a somiglianza del suo.

Dovrete dedicare la vita alla persecuzione del bene e della virtù, combattendo le ingiustizie ed il male.

Tutto ebbe inizio molto tempo fa, sull'isola di Khantun, dove le città popolate da moltitudini di genti erano ricche di palazzi e di castelli.

Le avventure che andrete a vivere si svolgeranno in questa fantastica terra, dove feroci cultori del male cercano di infiltrarsi fra la popolazione per aumentare il numero dei seguaci dell'occulto.

WINDWALKER ha come base le filosofie orientali, la contrapposizione netta fra le forze positive e quelle negative, una regola semplice per governare un mondo complesso, regolato da precise leggi.

Questo fantastico luogo è collocato nel passato, circa 3000 anni or sono, nel fantastico oriente, in un mondo che forse non è mai esistito, se

non nella fantasia della gente, sempre alla ricerca della netta contrapposizione fra il bene ed il male, fatto questo comune a tutte le religioni della Terra.

Durante i viaggi incontrerete una grande varietà di personaggi, più o meno pericolosi o malvagi.

Dovrete fronteggiare: sciamani, idolatri, alchimisti, tutti cultori delle più antiche tecniche di combattimento.

Percorrerete territori conosciuti e sconosciuti, visiterete oltre 100 differenti luoghi, tutti descritti con una grafica superlativa a tre dimensioni.

Vivrete le varie avventure sia di notte sia di giorno, vedrete il tempo scorrere come normalmente accade nella vita di tutti i giorni.

Avrete a che fare con culture differenti, basate sulla storia reale del lontano oriente, vi troverete in luoghi vicini alla mente ed all'animo degli autori, profondi conoscitori delle scienze orientali.

La versione per IBM sfrutta appieno le caratteristiche delle più recenti schede grafiche, dall'EGA alla VGA, entrambe utilizzate a 16 colori a media risoluzione.

La versione per IBM non differisce molto da quella per AMIGA, entrambe sfruttano completamente le qualità grafiche dei computer usati.

La giocabilità è elevata anche per la possibilità di vedere sul video le icone dei movimenti che si stanno



compiendo in quel preciso istante.

Questo sistema ad icone, già utilizzato da altri programmi di arti marziali, è molto comodo, soprattutto se non si possiede un joystick e si utilizza la tastiera (come nel caso dell'IBM) per impartire i vari comandi ed impostare le varie

tecniche di combattimento.

WINDWALKER è la logica continuazione di MOEBIUS, altro gioco d'azione della ORIGIN, strana casa di software, dai molteplici interessi, che spaziano da un estremo all'altro: si va da game come SPACE ROGUE e OMEGA che sono delle complesse simulazioni a semplici arcade come appunto WINDWALKER e MOEBIUS, da board game come i vari ULTIMA ad avventure del tipo TIMES OF LORE.

Una software house senz'altro eclettica.

La versione per IBM è molto piacevole ed accattivante, la grafica è ben riuscita e la giocabilità non teme paragoni con i vari giochi di arti marziali e simili di case concorrenti.

Non dimentichiamoci comunque che di game quasi uguali a WINDWALKER ce ne sono parecchi, e WINDWALKER non ha certo le carte per primeggiare sui più agguerriti concorrenti, nei migliore dei casi può confrontarsi alla pari.

**Val. Globale 7,8**





# MYSTERE

GENIAS

CBM64/128 - ATARI ST -

AMIGA

DISCO

VERSIONE PROVATA: AMIGA

PREZZO: LIT. 39.000

La Genias dopo molte promesse pubblicitarie mantiene ciò che aveva proposto al grande pubblico di avventurieri qualche mese fa. Esce infatti l'attesissimo *Mystere* che non solo gli appassionati aspettavano con ansia di vedere e provare.

Il perché di questo è presto detto: si tratta di un programma tutto italiano, ideato, realizzato e portato alla luce dal team "tutto nostrano" Genias, che opera in quel di Castenaso (BO).

La sorpresa è dunque particolarmente gradita anche a chi di adventure proprio non se ne intende perché per un volta si salta a piè pari lo scoraggiante ostacolo della lingua inglese.

Il gioco ha inizio e svolgimento su una piccola e misteriosa isoletta al centro del famigerato lago di Loch Ness, certo non famoso solo per le brume pressoché eterne.

Il compito del nostro alter ego computerizzato (che nella migliore tradizione adventure risponde ad un prode e coraggioso esploratore) sarà infatti quello di ritrovare e recuperare un vecchissimo dipinto raffigurante il celeberrimo mostro del vasto specchio d'acqua dolce!

Uno zio morto improvvisamente ci lascia infatti la sua cospicua eredità solo a patto che la nostra missione abbia successo. E' dunque da mettersi all'opera "anima e corpo", stando molto attenti alle numerosissime insidie che si celano sull'isola.

Un castello disabitato si erge infatti con lugubre maestosità quasi come baluardo a difesa dei terribili segreti in esso celati.

Un potente stregone infatti ci viveva, alla corte di un re malvagio, che lo aveva costretto ad ideare trappole e trabocchetti in grado di eliminare ogni tipo di intruso o invasore.

Nella nostra esplorazione siamo soli e dovremo perciò basarci sulla nostra intelligenza ed arguzia esclusivamente.

*Mystere* è un adventure grafico testuale che si propone ad un pubblico esperto e

smaliziato, rivelandosi, fin dalla prime battute, dannatamente ostico e cattivello.

Metà schermo occupa la realizzazione grafica dell'ambiente che ci circonda, ospitando anche i comandi di gioco (realizzati sotto forma di icone verbali o figurative), mentre la porzione rimanente è destinata alla parte testuale.

Sotto questo aspetto si sente purtroppo la mancanza di un font opzionale un po' più grande (come accadeva nelle adventure *Magnetic Scrolls*) in quanto il testo risulta poco leggibile e troppo piccolo.

Il parser del programma è di tipo evoluto e si dimostra capace di gestire e manipolare frasi con un totale massimo di 20 nomi, oggetti, verbi, ecc. Questo limite rallenta comunque l'interazione, com'è ovvio presumere, quindi è consigliabile limitare e spezzettare gli input.

Non abbiamo comunque, neanche in questo caso, la dinamicità e la prontezza dei dialoghi "Sierra On Line" e ci vuole perciò un po' di pazienza.

Le difficoltà maggiori emergono quando si fa uso di sinonimi e plurali che il programma non sempre riconosce.

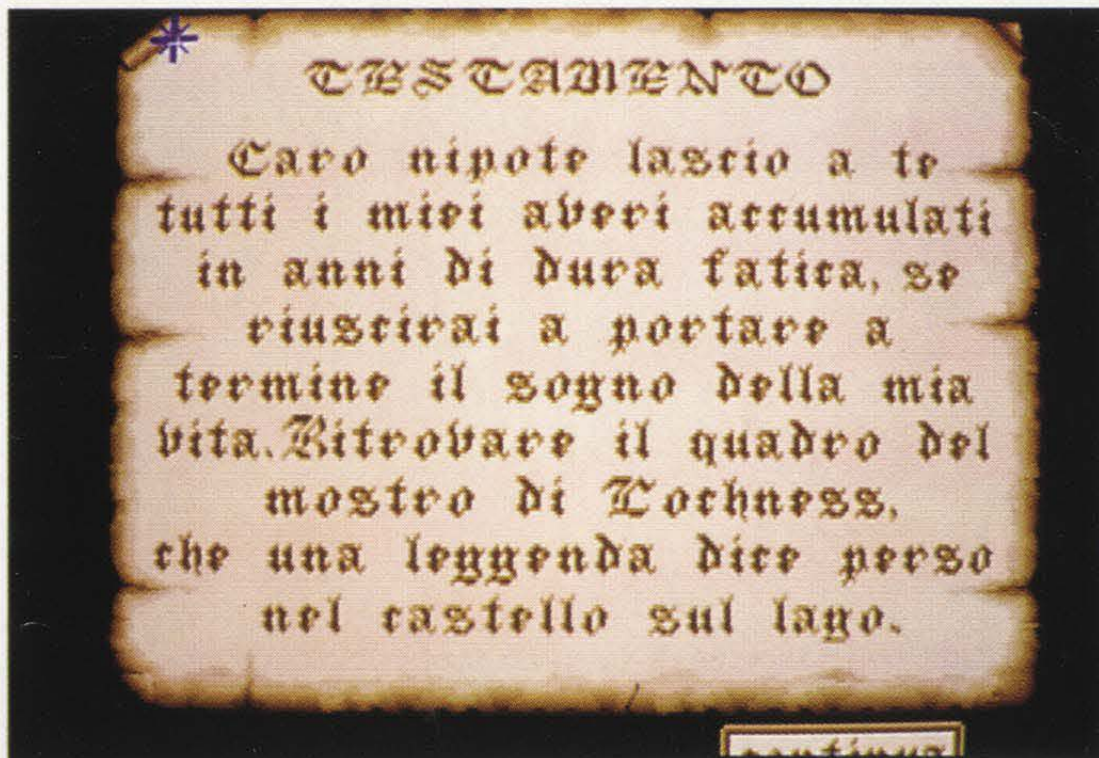
Si giunge perciò inevitabilmente alla ricerca, quasi frenetica, delle classiche parole chiave che permettono di progredire nel gioco.

Parlare di paragoni con la marea di analoghe produzioni che da sempre sommergono il nostro paese è poi inevitabile. *Mystere* allora può essere collocato a metà strada tra un adventure Level 9, prima maniera, ed un Arthur Infocom, con qualche limitazione a livello grafico.

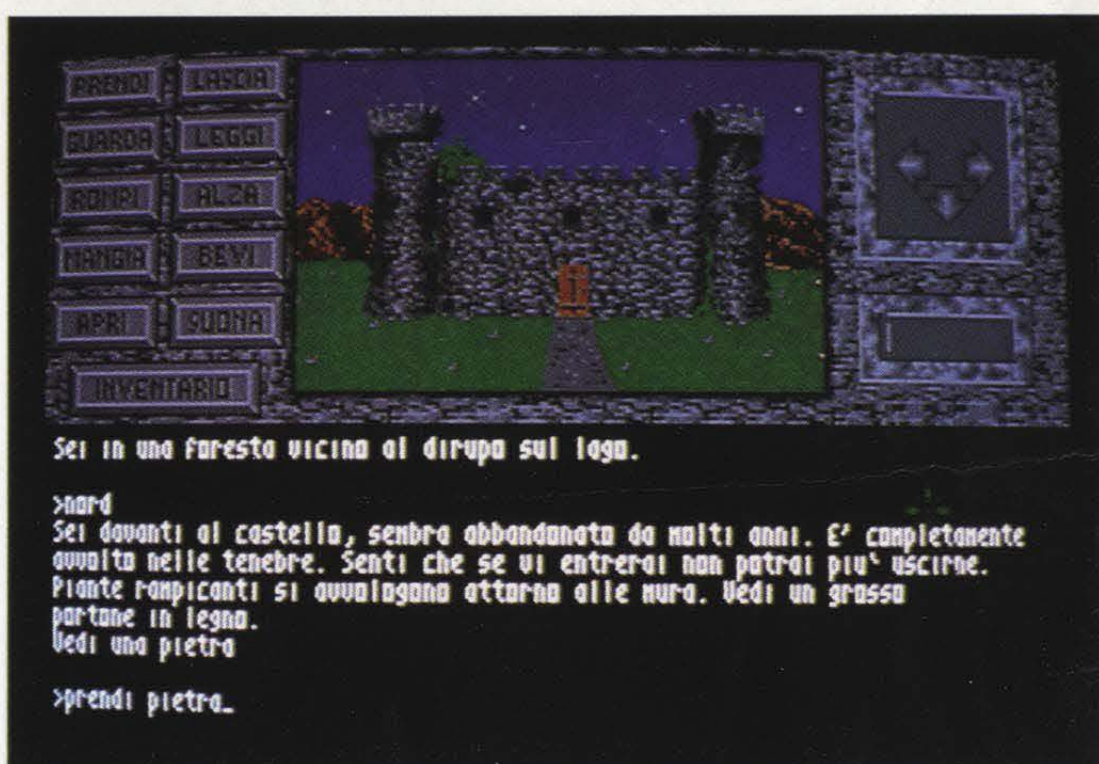
La porzione di schermo che rappresenta la nostra "finestra" sul mondo che ci circonda è infatti costretta ad un modesto riquadro che occupa un terzo della porzione superiore con le icone ed i vari comandi.

Personalmente mi sono trovato molto male giocando *Mystere* perché mi viene sempre da digitare "examina" e "look", ma il computer non mi capisce!

Ciò è senza dubbio un buon segno perché finalmente qualcuno in Italia ci risveglia da un insano "torpore" filoanglosassone che



**Il testamento dello zio**



**Brrrrr! Non vi vengono i brividi?**



**Una mela al giorno...**

inevitabilmente ha sempre causato un gran numero di "esclusi" dal magico mondo adventure.

Anche se non possiamo stampigliare un bel "VG&CW YEP!" a fondo di questa pagina, *Mystere* è comunque una bella adventure che ha il pregio di saperci senza dubbio divertire, farci sudare sette camicie, e,

non per ultimo, poter entrare in tutte le nostre case, abbattendo ogni tipo di ostacolo linguistico.

Come inizio non c'è male: speriamo che la Genias però non si adagi su nessun tipo di facile allora!

**Val. Globale: 7,7**

# TIME

Prendete il Micro-hammer e andate a destra. Quando siete nella reception andate alla destra del bancone e usate il Micro-hammer sul pulsante rosso dell'allarme, quindi andate a destra nell'ufficio del vostro superiore. Qui raccogliete il mozzicone di sigaretta e andate ancora a destra dove troverete il director che vi consegnerà lo Shuttle pass. A questo punto andate alla sinistra della reception e selezionate il terzo piano. Entrate in infermeria, prendete i guanti e indossateli, quindi parlate con l'infermiera che dopo un po' vi dirà che non trova il termometro. Uscite e andate sullo Shuttle. Quando arriverete a destinazione andate fino al metrò e aspettate che si metta in movimento. La vostra prima tappa sarà il SEAWORLD. Dovrete parlare con la ragazza fino a quando vi darà un pesce di gomma. Prendetelo e tornate al metrò. Ora scendete al PARK; arrivati all'ingresso della casa, date il pesce gomma alla donna la quale vi farà entrare. Qui c'è il prof. Delaney, parlateci fino a che vi farà salire sulla Time Machine. Arrivati nel futuro troverete il vostro superiore molto invecchiato che vi informerà su quanto è successo e vi dirà il codice per mettere il funzione la prima Time Machine. Quando sarete tornati alla vostra epoca, prendete il metrò e scendete alla BASE. Salite di nuovo sullo Shuttle e tornate all'Historysat. Ora andate in infermeria dove la dottoressa avrà finalmente trovato il termometro e ve lo consegnerà. Uscite e andate alla destra della reception selezionando il 2 Piano. Andate ancora a destra fino all'altra porta e quando il vostro eroe tornerà indietro usate il termometro cliccando sulla mano illuminata. A questo punto la vostra temperatura sarà aumentata (99.9) e potrete tornare in infermeria a farvi effettuare un'iniezione che vi permetterà l'accesso in un altro settore dell'Historysat. Usciti dall'infermeria selezionate il 3 Piano alla destra della reception, quindi ancora il terzo dopo il soggiorno; andate fino in fondo al corridoio e arriverete in una stanza dove un ragazzino sta smanettando con un videogame. Andate a destra per due volte ed esaminate il terminale contrassegnato con delle frecce. Selezionate la voce "TOFFEE" quindi spostatevi al distributore e prendete la capsula. Tornate dal ragazzino e dategli la capsula; ora il ragazzino vi seguirà fino a che trovate la sua maestra. Andate a destra per due volte, quindi a sinistra selezionando il terzo piano. Nella biblioteca c'è una donna che vi dirà che in quel settore vi sono delle gallerie contenenti le

statue dei personaggi più famosi delle varie epoche, ma al momento voi non potrete andarci perchè la stessa vi dirà che non siete molto presentabili: dovrete quindi tornare alla reception e uscire a destra selezionando il secondo piano; lì dovrete raccogliere il sapone e andare ancora a destra dove vi cambierete la tuta. Quindi uscite e selezionate il terzo piano che vi condurrà al soggiorno, andate a destra e selezionate il primo piano per andare in bagno dove userete il sapone davanti al lavabo. A questo punto sarete perfettamente in ordine e dovrete tornare dalla donna in biblioteca che vi darà via libera per le gallerie. Uscite e andate a destra selezionando il terzo piano: in questa galleria ci sarà la maestra che prenderà in consegna il bambino. Ora uscite e andate al secondo piano, andate ancora a destra e fermatevi davanti al primo terminale che trovate. Qui dovrete inserire la password che vi permetterà l'accesso ai laboratori, la quale è 007. Andate a destra e selezionate il primo piano, poi proseguite verso destra fino in fondo dove troverete un anello che dovrete prendere. Tornate alla reception e date l'anello alla ragazza dietro il bancone che in cambio ve ne darà uno con diamante. Andate di nuovo ai laboratori e parlate con il tecnico, dategli poi l'anello con diamante che gli permetterà di riparare una Neuro Rom. Parlate di nuovo con il tecnico che vi farà notare che avete le mani sporche e di conseguenza non può affidarvi la Neuro Rom. Andate quindi in bagno e dopo esservi lavati le mani tornate ai laboratori, andate dal tecnico che vi darà la Neuro Rom. Ora selezionate il terzo piano dei laboratori e trovate la batteria; uscite e andate al secondo piano. Qui ci sono tutti i pannelli di controllo delle Time Machines. Fermatevi davanti al N.3 ed esaminatelo, quindi inserite la batteria. Andate poi al N.4, cliccate due volte sull'occhio potendo così vedere la scheda dove inserirete la Neuro Rom. Ora siete pronti per cominciare a girovagare nel tempo. Per far funzionare le Time Machines è sufficiente che alla richiesta della password voi immettiate una cifra composta da otto numeri, che dovranno essere la data di nascita e morte del personaggio indicato sulla macchina, leggendole sulla targa posta su ogni statua. (ES. se la data è 541-620, la password sarà 05410620). Entrate quindi nella macchina N.1 che vi porterà nell'epoca di MERLINO. Una volta arrivati andate a sinistra e raccogliete l'occhio di pecora, poi parlate con l'uomo che sta vicino a voi che vi ringrazierà per averlo esorcizzato vi darà una moneta d'oro. Lasciate l'occhio e il tizio muterà nuovamente. Parlateci e vi dirà di rendergli la moneta, dategliela e lui ve ne darà una di bronzo. Andate a destra dove c'è il traghettatore, dategli la moneta di bronzo e lui vi porterà

sull'altra sponda del fiume. Quando arriverete davanti all'ingresso della grotta parlate di nuovo con lui e vi consegnerà un oggetto che, usato all'interno delle caverne, vi consentirà di non perdervi. Entrate nella grotta e cercate Merlino. Quando lo trovate parlateci e lui vi darà un amuleto. Ora tornate sull'Historysat cliccando sull'icona che usate di solito per selezionare i piani e andate a consegnare l'amuleto al Protomek che si trova selezionando il 2 piano sulla sinistra della reception. Dopo aver ricevuto i dati vi renderà l'amuleto. Andate ora alla macchina N.2 settata su Nightingale. Arrivati nell'epoca della prima guerra mondiale andate a destra fino ad entrare in una tenda dove troverete un soldato. Parlateci fin quando vi manderà in un cortile ad attendere l'esecuzione. Qui c'è un soldato che vi darà una chiave per poter scappare; andate poi a sinistra fino all'ospedale da campo e parlare con il dottore, poi andate a sinistra dove c'è Nightingale. Datele l'amuleto e aspettate che ve lo renda. Tornate poi al vostro tempo e andate ancora dal Protomek, dategli l'amuleto e una volta ricevuti i dati ve lo renderà. Adesso è la volta di Leonardo (TM3), andateci e parlate subito con Monna Lisa, poi andate a destra e parlate anche con Leonardo. Andate ancora a destra e Salai vi darà una rosa che voi dovrete consegnare a Monna Lisa. Parlate di nuovo con Leonardo e lui vi darà un progetto che dovrete portare a Cesare Borgia. Andate ancora a destra per due volte fino ad una stanza con un quadro enorme e aspettate che arrivi Salai. A questo punto parlateci e lui vi dirà di fungere da palo, andate quindi a destra dove troverete un energumeno che non vi lascerà passare. Tornate subito indietro e il quadro sarà sparito, parlate ancora con Salai che poi se ne andrà verso destra. Ora voi potete andare tranquillamente verso destra poichè il brutto sarà impegnato a fare a pugni con Salai e non farà caso a voi. Uscite e dopo un giro in carrozza arriverete da Cesare Borgia al quale consegnerete il progetto e lui vi pagherà con una pietra preziosa. Tornate da Leonardo e dategli la pietra, quindi dategli anche l'amuleto che poi vi renderà. Andate alla vostra epoca e consegnate l'amuleto al Protomek. E' la volta ora di Cesare (TM4), ma, da qualche parte vi fermerà il Securimek, che è quel droide che gironzola nelle gallerie, il quale vi rinchiuderà in una stanza di sicurezza. Qui dovrete raccogliere il cacciavite, (che vi servirà anche più avanti) e tentate di uscire. Dopo un po' arriverà il Securimek e voi dovrete usare il cacciavite sull'elettrocalamita che si trova sulla parete in fianco al terminale, attirando il Securimek in modo che voi possiate uscire. Andate quindi da Cesare e

arrivati nell'epoca, parlate con la ragazza che si trova sulla spiaggia, la quale vi darà una statuetta. Andate a destra e date la statuetta alla guardia che penserà che volete corromperlo e vi manderà al circo massimo. Entrate nell'arena e portatevi verso il centro; se riuscite a evitare di farvi azzannare dai leoni, Cesare vi inviterà nel suo palazzo: Dategli l'amuleto ed egli vi dirà che sta cercando un'amica e vi darà un anello. Uscite dal palazzo e andate di nuovo dalla guardia: dategli l'anello e se ne andrà. Andate ancora a destra ed entrate nella tenda dove c'è la ragazza che avete visto all'inizio. Ella vi seguirà e la dovrete condurre da Cesare andando alla sinistra della spiaggia. Cesare vi ringrazierà per avergli portato un'amica, quindi parlare con la ragazza che vi renderà l'amuleto. Tornate alla vostra epoca e portatelo di nuovo al Protomek. Ora dovrete andare al secondo piano dei laboratori, dove ci sono i pannelli di controllo delle Time Machines, e con il cacciavite, dovrete togliere la batteria dal pannello N.3 e la Neuro Rom dal N. 4. Portatevi ora davanti al pannello N.5, quindi inserite la batteria e la Neuro Rom. Entrate nella macchina ed inserite la Password che vi consentirà di andare al tempo di Confucio (la password esatta è:05510478). Appena arrivate a destinazione, andate a sinistra fino a una capanna dove c'è una vecchia. Parlatele e lei vi chiederà di trovarle della camomilla. Andate allora al punto dove vi siete materializzati e poi ancora a destra, dove in un sacco troverete quello che vi è stato richiesto. Tornate dalla vegliarda e, prima di darle la camomilla andate a destra dove c'è un fuoco che arde in modo da tostare bene la stessa, quindi dategliela. Uscite e andate a sinistra, quando raggiungerete la palude, ci saranno due gemelli che dovranno indicarvi la giusta via per uscire da lì. State attenti perchè uno dei due dice sempre la verità, mentre l'altro mente sempre. Quando sarete riusciti a divincolarvi dalla melma, andate alla destra del ponte e date l'amuleto a Confucio. Dopo un attimo lui ve lo renderà e potrete tornare sull'Historysat. Ora fate molta attenzione poichè come uscirete dalla macchina vi troverete faccia a faccia con il Securimek che minaccerà di distruggere il Protomek. A questo punto dovrete cercare di arrivare dal Protomek prima di lui e consegnargli di nuovo l'amuleto. Se ci riuscirete potrete godervi l'ultima schermata dove ci sarà una vostra statua che vi ricorderà come colui che salvò l'umanità, impedendo l'invasione dei replicanti.

**FAUSTO CARDEGNA  
BERGAMO.**

# Bloodwych

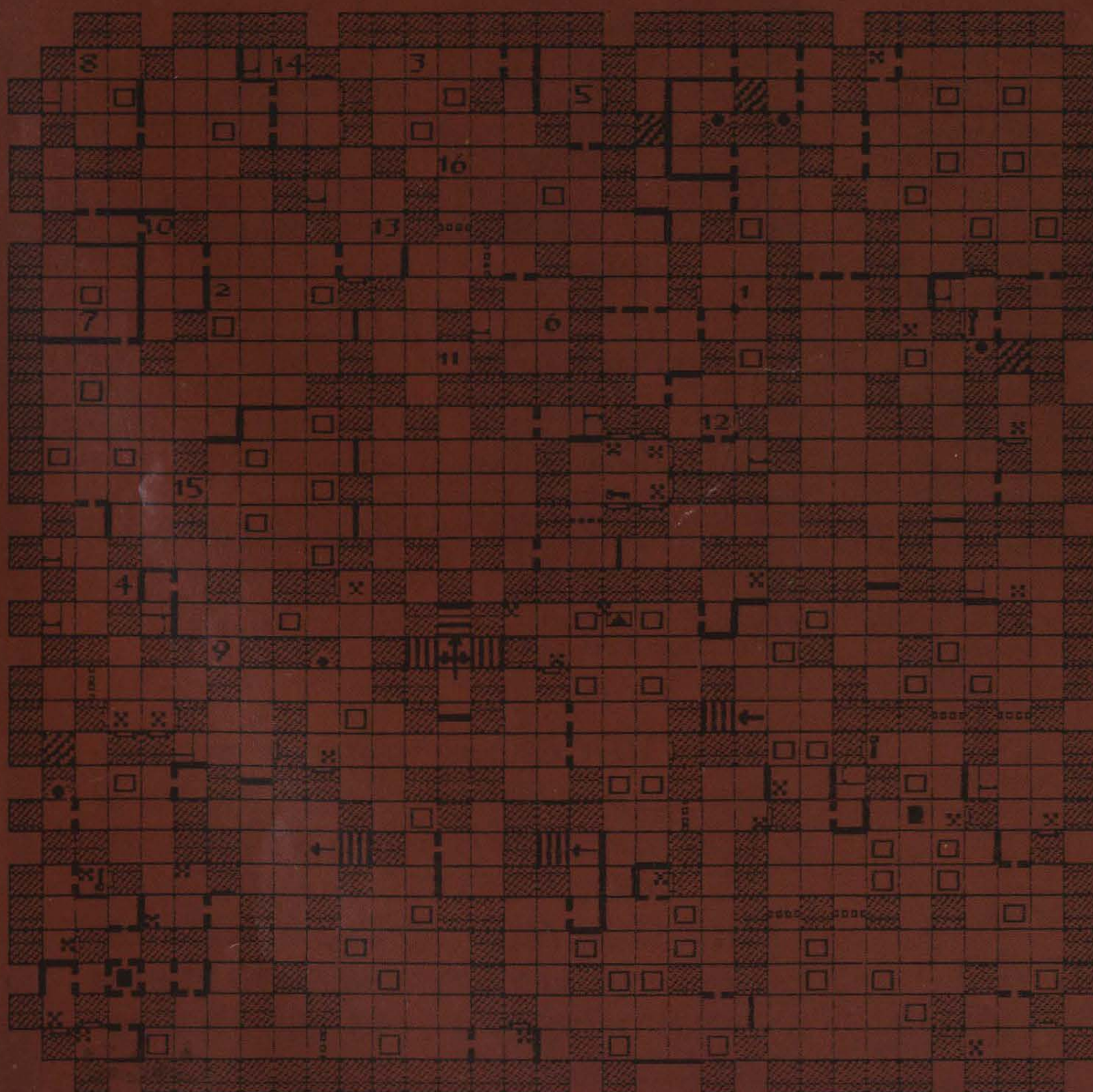
risolta by Loris Severi

CAMPIONI DA SCEGLIERE  
ALL'INIZIO DELL'AVVENTURA

	Forza	Agil.	Intell.	Char.	P.Col.	Vit.	P.S.M.	
1 Blodwin Stone Maiden	35	17	13	13	35	31	6	
2 Astroth Slaemword	34	21	15	15	36	26	7	♠
3 Sir Edward Lion	33	26	14	13	32	28	7	
4 Ulrich Sternasce	36	23	16	11	35	28	8	
5 Murlock Darkheart	19	23	38	14	18	26	29	
6 Zothern Runecaster	19	22	35	20	16	23	21	
7 Megrim of Moomwich	16	24	36	17	17	25	22	♣
8 Zastaph Mantric	18	23	31	19	17	25	19	
9 Eleanor of Avalon	24	19	19	35	24	24	9	
10 Baldric the Dung	24	20	18	39	25	25	9	♥
11 Setra Bhoghail	23	18	21	36	24	23	10	
12 Hengist Maldanash	25	10	23	35	26	27	11	
13 Rosanne Swifhand	16	32	14	18	24	19	7	
14 Elfric Faleandor	16	31	19	18	23	22	9	
15 Mr. Fly Sepulcrast	13	32	20	11	20	18	10	♦
16 Thai Chang of Yinn	18	36	16	15	22	25	8	

- 1 passo
- ▨ muro
- ◻ nicchia
- ◻ colonna
- ≡ scaffa
- | muro di legno
- ! porta di legno
- ◻ porta
- ◻ cancello
- ◻ cancello
- ◻ fetto
- ◻ pedana
- ▨ muro a scomparsa
- ◻ pufsante
- ◻ botola aperta
- | chiave
- x oggetti/cibo
- ↑ entrata\uscita
- ◻ pedana girevole
- ◻ colonna a scomparsa
- ◻ colonna a Comparsa
- ◻ colonna a spostamento
- ◻ teletrasporto
- ◻ teletrasporto con gamma
- ♦ gemma x teletrasporto
- ◻ safa di rigenerazione

## Piano Terra



Continua!

# ENTRIAMO NEL MONDO DEI LIBRO GAME

Molti conosceranno già le interessanti ed originali produzioni delle Edizioni E. Elle srl; stiamo parlando dei Libro game e dei Role Game che trasportano nelle pagine di un vero libro tutto il divertimento e l'avventura offerta dalle versioni da tavolo dei più celebrati soggetti RPG, Wargame, ecc.

Per chi ancora fosse a digiuno di tutto, diremo che nei "libri interattivi" Elle il lettore partecipa attivamente alla vicenda, spesso con il semplice ausilio di un solo dado, vivendo in prima persona le gesta del suo alter-ego immaginario, eroe principale della storia. Un Libro Game è come una console per videogiochi portatile, nel senso che ci offre tutto ciò che, in linea di massima, troviamo in una versione da tavolo di un vero Role Playing Game. I soggetti proposti e trattati, spesso in vere e proprie saghe-collane, dalla Editrice Elle spaziano da classiche ambientazioni fantasy a dimensioni science-fiction, dalle novelle d'orrore più popolari alle infuocate praterie del selvaggio West e, come vedremo in questo caso, dai misteri gialli alle nebbiose ed intricate gesta del mitico Sherlock Holmes. In ogni libro ci si improvvisa protagonisti, spesso scegliendo anche da che parte stare, come nel caso di Dracula e Van Helsing e Frankenstein e la sua creatura.

Le produzioni della Elle si dividono in tre categorie: i Libro Game, che sposano tipologie di gioco prettamente adventure, i Role Game, che approfondiscono gli elementi dell'RPG, e i Libro Fantasy, che accomunano queste due dimensioni, orientandosi esclusivamente verso sceneggiature fantastiche e incredibilmente originali. C'è comunque da spaziare su circa un centinaio di titoli, per tutti i gusti.

## IL GIALLO QUESTO TERRIFICANTE SCONOSCIUTO

"Il lettore deve avere le stesse possibilità del detective di risolvere il mistero", cos come affermava S.S. Van Dine nelle

Venti Regole Per Chi Scrive Romanzi Gialli; Holmes & Co., nuovissimo Role Game appena pubblicato dalla Elle, vuole essere proprio una sfida senza trucchi per il lettore che intenda mettere alla prova le sue capacità deduttive e la sua intelligenza.

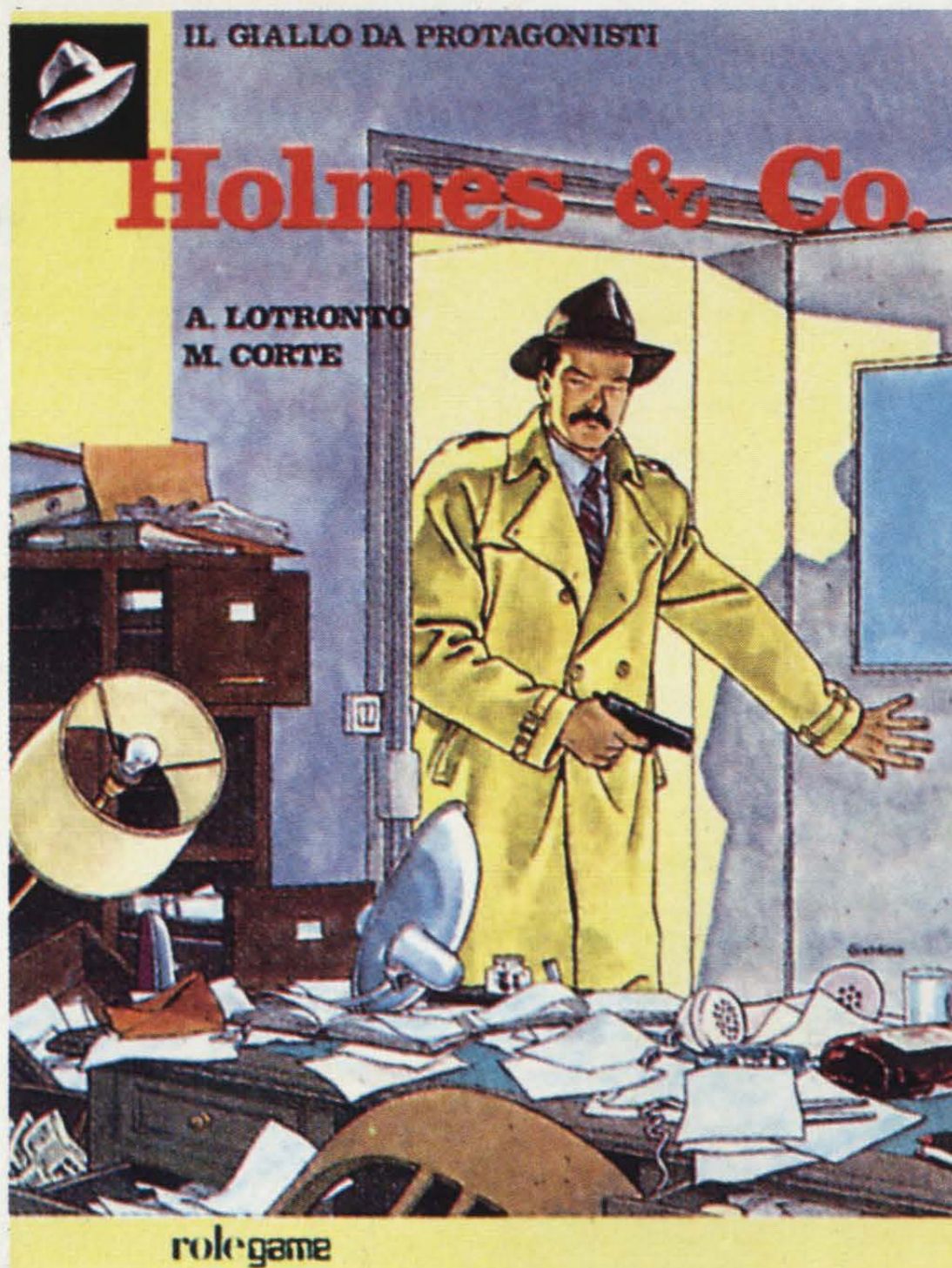
Holmes & Co. ci mette infatti nei panni di un detective impegnato nella risoluzione di un complicato enigma poliziesco. Dovremo condurre le indagini, interrogare i testimoni o i sospetti, raccogliere e valutare gli indizi e, in generale, recuperare il bandolo di una matassa molto intricata.

Si può giocare da soli o in un numero massimo di quattro alleati, oltre al narratore che è l'unico a conoscere tutti i segreti della storia. Holmes & Co. ci consente di affrontare situazioni sempre nuove e completamente diverse l'una dall'altra, con un grande coinvolgimento. Una volta apprese le poche regole del meccanismo di gioco, saremo padroni di un piccolo universo che potremo evocare, modellare e penetrare con l'ausilio di qualche semplice foglio di carta, tre dadi a sei facce, qualche amico e un po' di immaginazione.

Il volume ci offre alcuni casi introduttivi già pronti, ma la caratteristica più stimolante che rende Holmes & Co. particolarmente duraturo, originale e sempre diverso, ci viene offerta dalla stessa metodologia di gioco; il narratore infatti può trarre spunto praticamente da qualsiasi opera gialla pubblicata tra la fine dell'ottocento e i giorni nostri, approntando sceneggiature e ambientazioni sempre più complesse, intricate ed interessanti. Holmes & Co. è dunque una chiave magica per entrare, in prima persona, nel mondo dei gialli d'autore e riviverli direttamente, modificando il corso della storia e giungendo a nuove, imprevedibili svolte e conclusioni.

## LASCIATE STARE CLOUSEAU!!

Holmes & Co. è un libro-gioco per esperti del filone



RPG. Il Giallo classico e quello d'azione (non però quello descritto magistralmente dall'irriverente Peter Sellers!) potranno prender vita attraverso una rivisitazione che si avvale di poche regole di gioco e tanta, tanta fantasia. La figura del narratore occupa un ruolo predominante, proprio come negli AD&D, e si presenta altrettanto stimolante di quella del detective.

Qualcosa di nuovo si muove dunque nel mondo degli RPG

**HOLMES & Co.**  
RoleGame  
Edizioni E. Elle srl  
Prezzo: lit. 38.000  
Disponibile presso:  
Pergiooco di Milano

**PERGIOCO sponsorizza e coorganizza a Milano, per Milano e Lombardia, il TORNEO NAZIONALE DI DUNGEONS & DRAGONS che si terrà in aprile, in data da definirsi. Le iscrizioni sono aperte presso Pergiooco, via San Prospero 1, Milano.**



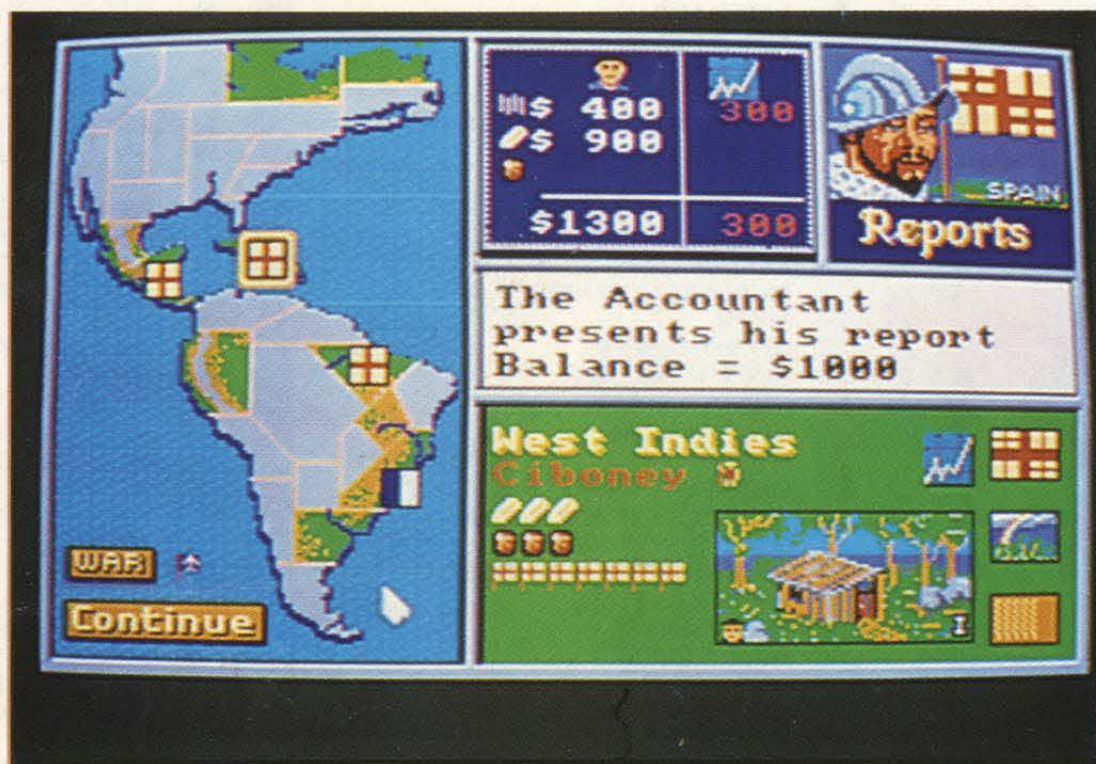
## GOLD OF THE AMERICAS

SSG  
NUOVA VERSIONE: AMIGA  
PREZZO: LIT. 72.000

Il "Defender Of The Crown dell'altro lato dell'oceano" prende vita anche sugli Amiga dopo la fortunatissima versione originaria per MS/DOS. Impersonificando coraggiosi scopritori di mondi, al servizio di Spagna, Francia, Inghilterra e Portogallo, potremo rivivere la magica e rutilante atmosfera delle conquiste nelle Americhe lontane. Il game viene gestito

esclusivamente da mouse e si presenta identico in tutto e per tutto alla prima versione. Unica reale differenza è l'aggiunta di un modestissimo commento sonoro stereofonico che sottolinea simpaticamente le fasi salienti della simulazione. Gold Of The Americas è un gioco-simulazione che sposa felicemente le tipologie classiche SSI. E' consigliabile a tutti i neofiti del settore perchè si rivela giocabilissimo.

**Val. Globale: 8,8**



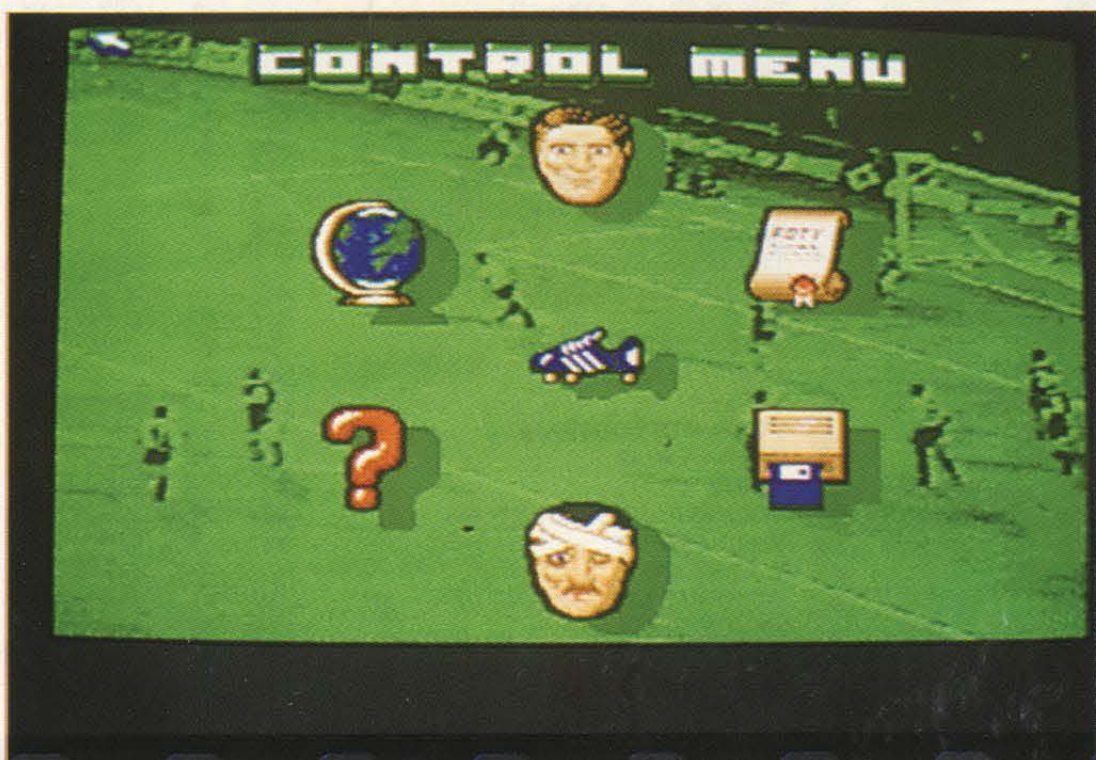
## FOOTBALLER OF THE YEAR 2

GREMLIN  
NUOVA VERSIONE: AMIGA  
PREZZO: LIT. 29.000

Arriva anche per il sedici Bit Commodore l'atteso simulatore calcistico targato Gremlin. Potremo diventare direttori tecnici di una squadra della massima divisione anglosassone e di una nazionale, partecipando anche ai massimi tornei europei ed internazionali. Footballer O/T Year 2 è realizzato con un comodo sistema ad icone che rende particolarmente interattiva ogni singola e complessa fase

del gioco. L'aspetto d'azione è devoluto ad alcuni schermi tattici che, joystick in pugno, andremo ad eseguire sul campo di gioco. Graficamente parlando il tutto si risolve con alcuni semplici menu, peraltro molto chiari, qualche bella schermata a colori e qualche discreta animazione. Il sonoro è pressochè inesistente proprio perchè ci troviamo di fronte ad un game manageriale. Per Amiga, comunque, c'è di meglio (Football Manager, Soccer Manager Plus, ecc.).

**Val. Globale: 7**



## HARD DRIVIN'

DOMARK  
NUOVA VERSIONE: IBM PC  
PREZZO: LIT. 29.000

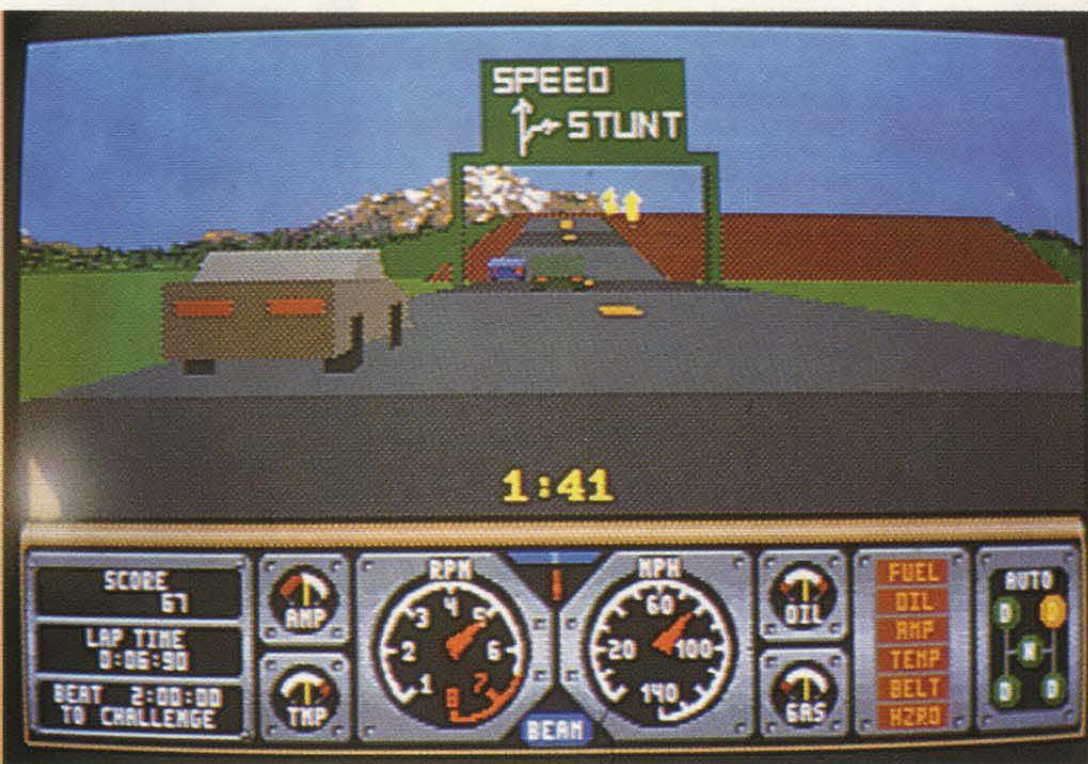
Anche sugli elaboratori AMS/DOS da oggi possiamo giocare il successore Domark che qualcuno considera già il miglior gioco di guida mai trasferito su home e personal computer. Hard Drivin' arriva in versione PC con compatibilità EGA e VGA (16 colori) con controllo da tastiera, joystick e mouse e con un audio davvero terribile e rozzo. Le Music Card

probabilmente sono sconosciute alla software house londinese.

Le animazioni tuttavia sono le più belle di tutte le versioni di Hard Drivin'.

Non c'è Amiga o Atari ST che tenga: il realismo di gioco viene potenziato al massimo con velocità e fluidità di movimenti che solo un PC poteva dare. Il tutto a patto di possedere una velocità in Mhz decente!

**Val. Globale: 8,8**



## TEENAGE QUEEN

INFOGRAMES  
NUOVA VERSIONE: IBM PC  
PREZZO: LIT. 50.000

L'affascinante, conturbante, sbarazzina e bravissima pokerista Infogrames ritorna sugli schermi in pixel, questa volta ricoperta da una sensuale lingerie in MS/DOS. Teenage Queen sfrutta "purtroppo" solo le schede CGA e EGA e, chiaramente, lascia l'amaro in bocca a tutti i fortunati possessori di una VGA. L'audio è previsto solo con uscita sulla cicalina interna del nostro PC. Nonostante queste limitazioni, il

game porta una ventata di freschezza fra gli strip poker attualmente disponibili per lo standard MS/DOS. L'interazione è interamente supportata dall'esclusivo utilizzo del mouse e rende particolarmente godibile questa ennesima sfida al tavolo verde. Il gioco è sempre molto, molto impegnativo e richiede tutta l'abilità e i nervi saldi di un vero asso. Un game che intrattiene piacevolmente con un pizzico di "peperoncino rosso", senza mai scendere nella volgarità gratuita.

**Val. Globale: 8**



# IT CAME FROM THE DESERT

## (Mirrorsoft, per tutte le versioni):

### **Primo Giorno:**

Passate la mattinata prendendo confidenza con il gioco, muovendovi dove vi pare, fintantoché non si presenterà Geez con i campioni delle rocce. Misuratene il livello di radiazioni e mandate Biff ai laboratori governativi. Se vi sentite abbastanza sicuri potete quindi andare a raccogliere la prima prova tangibile sull'esistenza delle terribile minaccia.

Andate a sud-ovest del vulcano dove incontrerete la prima formicona. Mirate alle giunture delle antenne (dove il color arancio incontra il nero) e cercate di non farla assolutamente scappare fuori dallo schermo. Se proprio non ci potete far nulla, non appena riapparirà, sparate come forsennati e incrociate le dita!

Uccidendo il mostro potrete ottenere la prima prova che andrà portata immediatamente al laboratorio.

### **Secondo Giorno:**

Verso le nove di mattina andate in macchina in qualsiasi locazione. Incontrerete quasi sempre Ice e la sua banda di teppisti; cercate di seguire le linee tratteggiate sull'asfalto e di non spostarvi da lì: nove volte su dieci sarà Ice ad uscire di strada e a lasciarvi il passo. Cercate di tornare a casa per mezzogiorno quando apparirà Jackie. Andate con lei nella zona del disastro, controllate tutto e raccogliete il fluido e un pezzo di carne (bleah!).

Passate il resto della giornata passando al Drive In dove ritroverete Ice che sta ascoltando della musicaccia insieme alla sua teppaglia. Iniziate sempre a fare a pugni per primi e riuscirete a sconfiggere tutti i nemici senza troppa difficoltà.

### **Terzo Giorno:**

Non succede nulla di particolare; un vicino di casa vi porterà un pezzo di antenna (delle formiche naturalmente!) e voi non dovrete far altro che girovagare qua e là e andare a ritirare le analisi in laboratorio.

### **Quarto Giorno:**

Prima di tutto prendete le analisi dei test effettuati dai laboratori governativi (dipartimento di Geologia); qui ci troverete la teoria che il liquido sulle calze proviene da una formica di quattro tonnellate mentre Geez fornirà indizi sulle formiche al Professor Wells. Andate alla stazione di polizia all'incirca verso mezzogiorno. Il sergente di turno vi darà una registrazione su nastro del rumore emesso da una formica; portatelo al laboratorio e ascoltatelo. Telefonate a Biff, al numero dove abitiamo, per sapere come stanno andando le cose. Jackie gli starà infatti rompendo le scatole quindi è tempo di sistemare questa faccenda. Una volta giunti a casa parlate con Jackie e rispondetele sempre no a qualsiasi domanda in modo da non perdere nessuna

prova o test di laboratorio.

Portate tutte queste ultime al sindaco che dovrebbe senza dubbio convincersi e dichiarare lo stato di emergenza. Se ciò non accadrà dovrete vagabondare ulteriormente e raccogliere altre prove.

### **All'Ospedale:**

Se sarete abbastanza veloci potrete aggirare due infermiere. I dottori sono un po' più ostici, così come la guardie, e basta loro un solo tocco per bloccarvi e catturarvi.

L'ascensore si trova al centro dell'ospedale e deve essere raggiunto immediatamente, per prima cosa. Per uscire dovrete eludere la sorveglianza delle due guardie che stazionano all'ingresso dell'edificio.

### **I Combattimenti:**

Fate del vostro meglio per localizzare l'ingresso alla tana delle formiche. Utilizzate quante truppe volete per liberare dai mostri i punti chiave. Una volta distrutta ogni locazione rimane tale fino al termine del gioco.

### **PROFESSOR WELL:**

Egli non vi fornirà soltanto le analisi dei test, ma anche preziose informazioni su come distruggere le formiche. Al settimo giorno inizierà ad annoiarsi mortalmente e se ne andrà in giro, collezionando ulteriori prove e mettendosi nei pasticci. Tenetelo d'occhio!

### **JACKIE:**

Jackie è molto bella, ma anche molto pericolosa. Lei

è la sorella di Billy Bob quindi non lasciatevi sedurre perché è solo a caccia di informazioni sulle formiche.

### **BILLY BOB:**

È un tizio alquanto strano, capo di una strana setta di fanatici del culto di Nettuno. Gli interessano moltissimo i formiconi e durante il gioco verrà accusato di aver ucciso l'amico di sua figlia e, perciò, impazzirà. Stategli dunque ben alla larga dopo questo avvenimento.

### **DUSTY:**

Dusty è la DJ locale ed è totalmente ammaliata da voi. Si rivela una preziosissima fonte di informazioni quindi rimanete in contatto il più possibile. Sfortunatamente è anche incredibilmente gelosa quindi se vi vedrà passare troppo tempo con un'altra donna, chiuderà la bocca e vi volterà le spalle fino al termine del game.

### **IL SINDACO:**

Possiede l'intelligenza di un somaro; si rifiuterà di crederci fintantoché non gli fornirete abbastanza prove sull'esistenza delle formiche giganti.

Capitolerà comunque non appena un gruppo di queste gli mangerà letteralmente la macchina! Ciononostante lancerà l'idea di una parata delle formiche quando finalmente verranno distrutte.

### **IL SERGENTE DI POLIZIA:**

È un'altra buona fonte di informazioni e vi fornisce la registrazione al terzo giorno. Fin dal principio vi crederà, ma senza il beneplacito del sindaco avrà le mani legate.

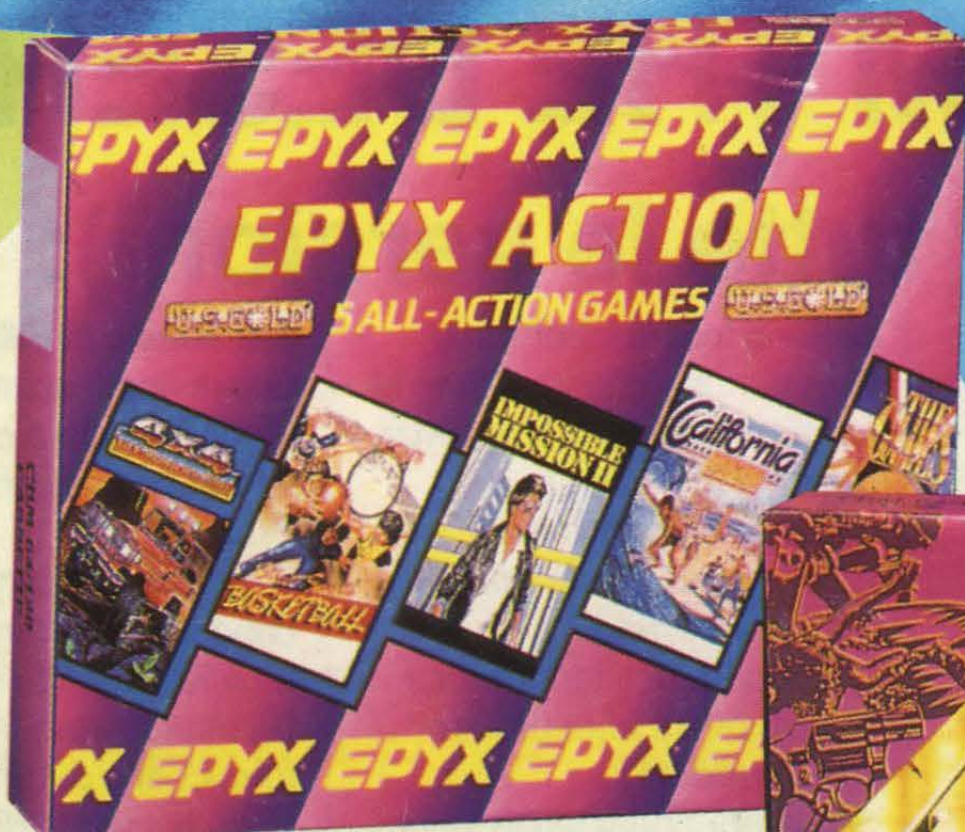
**OFFERTISSIMA:**

**Espansione Amiga 500 da 512kb A Sole Lit. 149.000**

DOMUS H&S s.r.l. Via Sacchini 20

Tel 02/29404107-fax 02/225012

# STAI CERCANDO IL MEGLIO ..?



**EPYX ACTION**  
 4 X 4 OFF-ROAD RACING™ • STREET SPORTS BASKETBALL™ • IMPOSSIBLE MISSION II™  
 CALIFORNIA GAMES™ • THE GAMES WINTER EDITION™  
 AVAILABLE ON CBM 64/128, SPECTRUM CASSETTE, AMSTRAD CASSETTE & DISK



**GIANTS**  
 720™ • WORLDCLASS LEADERBOARD™ • OUT RUN™  
 ROLLING THUNDER™ • GAUNTLET II™  
 AVAILABLE ON CBM 64/128, SPECTRUM, AMSTRAD CASSETTE & DISK. ATARI ST, AMIGA (TITLES VARY FROM THOSE ABOVE)



**WINNERS**  
 THUNDER BLADE™ • L.E.D. STORM™ • INDIANA JONES & THE TEMPLE OF DOOM™ • BLASTEROIDS™  
 IMPOSSIBLE MISSION II™  
 AVAILABLE ON CBM 64/128, SPECTRUM & AMSTRAD CASSETTE & DISK, AMIGA, ATARI ST (EXCLUDING TEMPLE OF DOOM)



**C. & V.G. COIN-OP HITS**  
 OUT RUN™ • THUNDER BLADE™ • ROAD BLASTERS™  
 SPY HUNTER™ • BIONIC COMMANDO™  
 AVAILABLE ON CBM 64/128, SPECTRUM & AMSTRAD CASSETTE & DISK

**LEADER**  
 DISTRIBUZIONE



# ... ORA L'HAI TROVATO